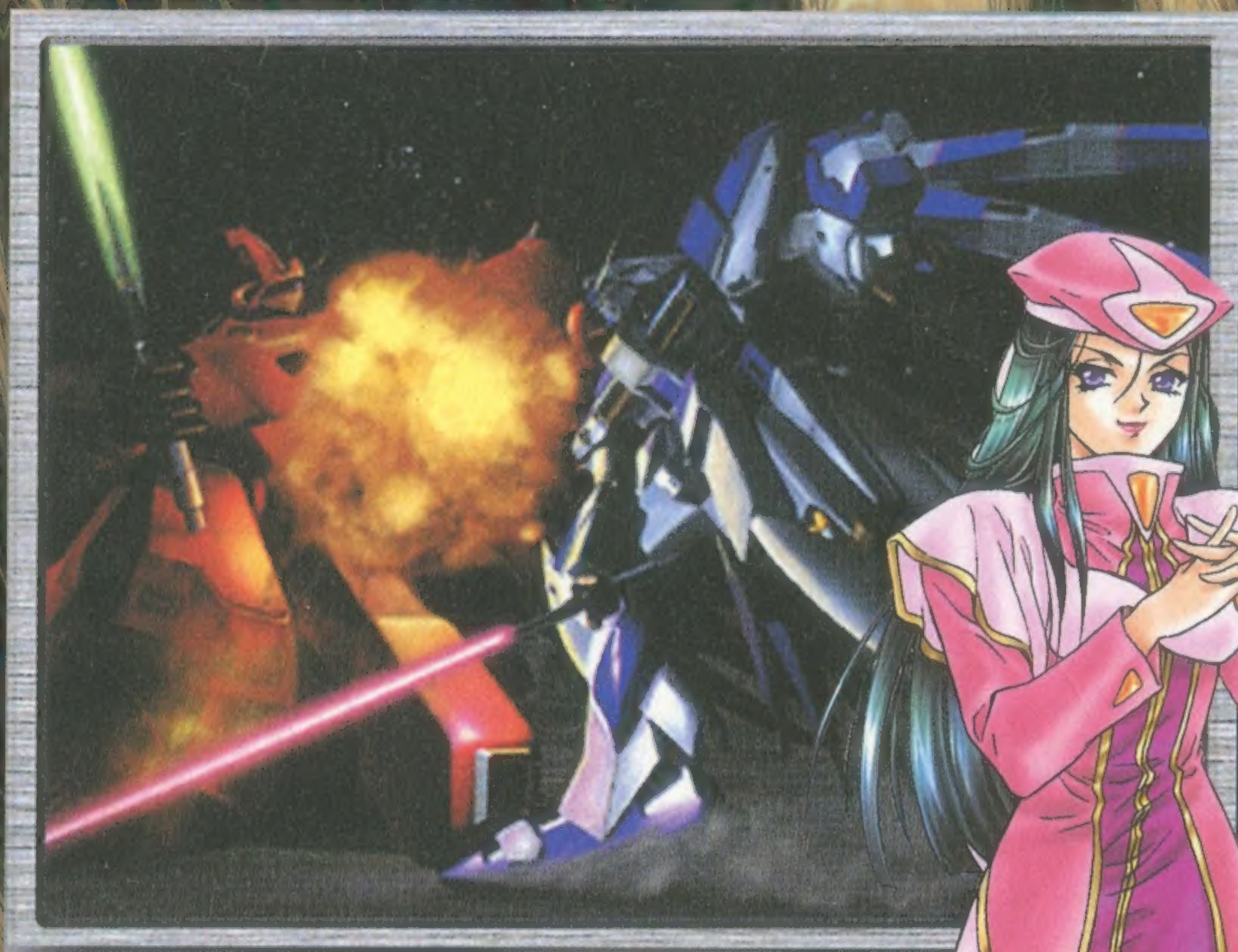
勝利少年攻略系列

8



FOR PS

真實機器人大戰

REAL ROBOT WAR



真實機器人戰線

徹底完全攻略本

CONTENTS

WORKS INTRODUCTION

作品紹介

這個單元是對遊戲中出場的機器人作品進行解說。如此一來即使不瞭解原作的人也不成問題！

リアルロボット戦線（オリジナル）



クァイア・エボリューション

此機體是以ノーザンブライト軍的標準機クァイア・デモニック經徹底強化而成。如果駕駛員的能力不足是無法操作自如的。

ムジカ・ファーエデン

ノーザンブライト軍所屬的新進戰士。於長期的作戰之中，展露出身為駕駛員和指揮官的才能。シャア是她的偶像，因為太過憧憬他，於是將自己的機體也漆成紅色。

ラルフ・クオルド

具有『アズロニア的青色之劍』稱號的戰士。以前曾經擁有一名ブランチ身份的戀人，但卻於戰爭之中死去。從此以後便以冷酷無情的態度面對ブランチ。

カリオン・インフィニート

以アズロニア軍的重機動兵器カリオン・グラナータ加裝強力的精神系統改造而成的機體（精神系統是一種類似MS上所用的腦波增幅器的裝置。

機動戦士ガンダムシリーズ



機動戦士ガンダム

ストーリー

自人類開始在宇宙殖民後的第79年，殖民地SIDE3為了脫離地球獨立，以吉翁公國的名義向地球連邦軍挑起了獨立戰爭。戰火一直波及到邊境殖民地SIDE7，主角アムロ在身不由己的情況下，搭上一台名為『ガンダム』的白色MS，和敵人開始戰鬥，也為故事拉開序幕。アムロ以對大人之間戰爭抱持著懷疑的態度在進行戰鬥，在這期間，發揮了稱為NT（新人類）的特殊能力，成為連邦軍的王牌駕駛。雖然戰爭以連邦軍的勝利閉幕，但アムロ在與自己宿命的對手シャア的戰鬥中，失去了所愛的人，留下了無法磨滅的傷痕。

ワンポイント

這是ガンダム系列作品的第一部。アムロ對シャア的戰爭，直道劇場版『機動戦士ガンダム・逆襲的シャア』中才有了斷。遊戲中所出場的HI-νガンダム和ナイチンゲール，是於小說版『逆襲的シャア』中所登場的機體。

RX-78ガンダム

RX-78ガンダム為了對抗吉翁軍的MSザク，連邦軍所開發的試作型MS。操縱席採用分離式的設計，可單獨以稱為コアファイター的戰鬥機形態出擊。



機動戦士Zガンダム

ストーリー

在一年戰爭結束後8年，出現一個稱為迪坦斯的組織，抱持著支配地球的企圖。因而令地球和殖民地之間的關係惡化。在不滿的情緒中，出現一名為幽谷的反抗軍組織。故事的主角カミーユ•ビダン也對迪坦斯的作法相當不以為然，因而在某個機緣下加入了幽谷組織。後來，以吉翁軍殘黨所組成的阿克西斯軍開始對地球圈進行壓制，戰爭也成了這三個勢力的對抗。最後的結局以迪坦的失敗為收場，而カミーユ在和シロッコ的戰鬥之中產生人格崩壞，變為廢人。

ワンポイント

此作為『機動戦士ガンダム』的續篇。前作中的『紅色慧星』シャア，以クワトロ•バジーナ的化名再度登場，而アムロ和ブライト也再度登場。這次戰爭的最後結果，要一直到『機動戦士ZZガンダム』才明朗化。

戦闘メカザブングル





■ ウォーカーギャリア

　ジロン由イノセント那所奪取的最新型WM，由ギャリー・ウィル和ギャリー・ホバー兩部份組成。

ストーリー

　於稱為行星ゾラ的地球，有一條『無論任何犯罪，只要3天內沒被抓到，一切便付諸流水』的3日法規。主角ジロン原本也遵守這條規則，直到ティンプ・シャローン將他的雙親殺害，便決定打破法規，進行報仇。故事由ジロン受女盜賊ラグ和商人之女エルチ的幫助展開序幕。隨著故事的進行，戰鬥的目的由單純的報仇，轉變為為了將シビリアン人由イノセント人的統治下解放而進行的奮鬥。

ワンポイント

　這部作品是日本機器人動畫史上第一部有後期新型主角機體的作品，同時也打破了主角必定很帥氣的不成文規定，在作品當時的1982年，是不得了的創舉。故事內容前半詼諧，後半嚴肅的走向，是承襲了『ZZ』的作品風格。

重戦機エルガイム



■ エルガイムMK-Ⅱ

　導入ポセイダル軍・スパイラルフロー系統技術的機體。頭部零件是以原形機HM的部品質直接沿用，因此具有高強的性能。

ストーリー

　故事的舞臺在受ポセイダル暴政統治的ペンタゴナ世界。主角ダバ・マイロード是被滅絕的ヤーマン一族的王位繼承人，以自製的HMエルガイム和敵人進行作戰。在得到盜賊アム和原為ポセイダル13人眾之一的レッシィ幫助下，成為反抗軍的領導人。在打倒ポセイダル後，ダバ卻不選擇復興ヤーマン族的道路，而選擇了照顧成為植物人的クワサン・オリビー（乾妹妹外加未婚妻）作為收場。



ワンポイント

　故事後半出場的エルガイムMK-Ⅱ，能夠變型為飛行狀態，並擁有強力的破壞砲（バスターランチャー），這些似乎都是以Zガンダム作為藍本而設計的。另外本作品的設計師永野護還有另一個姊妹作品『五星物語』。

聖戦士ダンバイン



■ ビルバイン

在ナの國製造，聖戰士專用的聖甲機（オーラバトラー）。除了具有強勁的武裝外，還能變形為飛行狀態ウイングキャリバー。



ストーリー

在被凡人所稱為靈魂安息所的世界『バイストンウェル』出現動亂。一切開始於エ•フェラリオ的シルキー•マウ將連接人間和地下世界的通路打開。アの國的領主ドレイク利用這個機會召喚科學家ショット，開始進行聖甲機的開發，故事便從這個地方開始。主角ショウ•ザマ，原本是ドレイク為了達成他的野心，從地上召喚的人類之一，但後來他接受了マーベル的請求，幫助ニー及其同伴戰鬥。隨著戰爭時間增長，越來越多的國家遭到波及，最後則在地上世界，以悲劇的形式作為收場。

ワンポイント

故事前半以中世紀英雄神話的感覺為主，後半則發展到了地面上。聖戰機對現實武器的場面，以及美軍進行神風式特攻，充分展現富野動畫的戰鬥風格。

CHECK POINT 必須去瞭解的ウルス知識

デュプリケーター（複製裝置）

在史前高度文明時期，行星ウルス的學者，開發出一種可以將ウルス第一個月亮『フシコ』所反映出的異世界影像實體化的裝置。這便是複製裝置。其運作的原理一直到今天仍無法解開，只知道這個裝置能將『月亮』所反映的機器及駕駛員的性能急個性忠實的再現。行星ウルス上有好幾個這樣的裝置存在。



←行星ウルス上最早的複製裝置於300年前發現。

ブランチ（分支）

在原來世界的原機體和駕駛員，並不會受到複製裝置所複印的人物所影響。就好比一棵樹的樹枝長出兩枝枝幹(ブランチ)，完全相同的人可以同時存在，分支的名稱便是由此而來。分支依強度不同又可分為數個等級。



←要召喚高等級的分支需要大量的能源。

テクニカル アドバイス

Technical Advice

在本單元，會告訴你一些對進行遊戲很有幫助的技巧。這些都是基本常識，一定要牢記。

1 technique 關於機組的方向

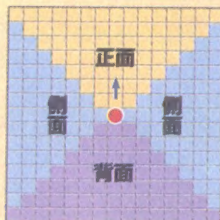
機組在遭受攻擊時，會因為和對手的相對方向而使回避率產生變化。在條件上敵我雙方都相同，因此在攻擊時或者移動後，都必須考慮方向問題。另外，下表是表示各方向的盾牌防禦率。如果能夠留意，對戰鬥進行一定有所幫助。

攻撃対象の向きによる修正

正面への攻撃▶修正なし

側面への攻撃▶攻撃：命中率……+30%
防御：ダメージ……1.1倍

背面への攻撃▶攻撃：命中率……+60%
防御：ダメージ……1.2倍



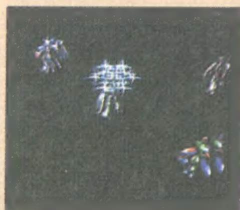
■盾タイプ

	正面	左側	右側	背面	主な機種
小型左面	25%	10%	0%	0%	レブラカーン／ハイザック／カリオン・G 等
中型左面	35%	15%	5%	0%	クァイア・D赤／Zガンダム／エルガイム 等
小型右面	25%	0%	10%	0%	ザクII
中型右面	35%	0%	20%	0%	マラサイ
小型両面	20%	5%	5%	0%	バッシュ／グライア／ディザートザク
中型両面	30%	10%	10%	0%	ギャプラン／アトール／ヌーベルディザード 等
大型両面	35%	15%	15%	0%	オージェ／オージ
中型左手	35%	15%	5%	0%	ガンダム／ゲルググ／ジム
大型左手	45%	20%	5%	0%	GP-02A／シカンナシン
背面装備	15%	10%	10%	10%	アシュラ・テンプル

2 technique 精神指令的正確使用法

再和強敵戰鬥時，精神指令是不可或缺的要素。特別是頭目戰，如果不善用精神指令，很容易便陷入苦戰。因為精神指令的使用次數有限，所以要注意使用的時機。精神指令中意外有用的，是『捨て身』。和『集中』『攪亂』並用，可以增加實用性。

身為ミ・フェラリオ的チャム和身為ミラリー的リリス，可作為輔助駕駛搭乘機組。該機組便可使用2人份的精神指令。因為她們擁有『再動』和『復活』，因此一定要讓她們搭乘機組出擊。下面所記載的是和頭目作戰時，相當有效的精神指令組合，有機會便要嘗試看看。



←快將頭目打敗時最好能使用『幸運』。



←『捨身』和『熱血』是最強組合。

攪乱＋集中	攪亂+集中 敵方攻擊的命中率下降80%。
覚醒＋再動	覺醒+再動 能使用『再動』的角色如果很多，一回合最多可以行動5、6次。
捨身＋熱血	捨身+熱血 只考慮到一擊必殺的組合。最好能和背面攻擊搭配使用。

3 technique
機組的種類和差異

モビルスーツ(MS) Mobile Suit

MS的基本EN很高，不必擔心能源不足的問題。擁有許多裝備盾牌的機組也是一個特徵。如果改造裝甲和機動力的話，從白兵戰到中距離輔助攻擊都沒問題。但如果對手是重戰機的話，因為光束武器無法發揮效果，因此會陷入苦戰。

●●●改造ポイント●●●
機動力／中距離武器



↑MS的機動力很高，命中率高為其特徵。

ヘビーメタル(HM) Heavy Metal

重戰機大部份擁有『EN+B（ビーム）コート』的特殊能力。幾乎所有機組每回合都會回復EN，並能減弱光束武器1500的損害。經則以中距離的雷射武器為主。為彌補裝甲薄弱的缺點，有很多具有地圖兵器的機組也是一大特徵。

●●●改造ポイント●●●
EN值／マップ兵器



↑ビームコート的特殊能力，能令光束武器的攻擊無效化。

オーラバトラー(AB) Aura Battler

聖甲機的特徵，為具備能減輕物理攻擊傷害1500的オーラバリア。另外最值得注意的是它的機動力。裝甲相當薄，HP在所有機種中是最低的，相對的命中和回避率非常高。以機動力和白兵戰作為改造重點，再讓它在前線作戰，便能為一大利器。

●●●改造ポイント●●●
機動力／近距離武器



↑AB的高機動力為其一大特徵。可作為誘敵之用。

ウォーカーマシン(WM) Walker Machine

工作機為HP非常高的機種。具備安上がり的特殊能力，改造費用只要其他機種的一半。除此之外具有陸戰用的能力，在地上戰鬥時能力會大幅提昇，移動力比平常時+1，相當實用。因為中距離武器全部為物理攻擊，一旦對手為聖甲機，會馬上陷入苦戰。

●●●改造ポイント●●●
HP／中距離武器



↑ウォーカーギャリア的バズーカ威力非常強。強敵也能一擊必殺！？

オリジナル Original Robot

原創機組的性能都相當平均，各類作戰都相當適用。強化機動力及HP的話，可作為多重應用的機組。但是和MS一樣，中距武器為光線屬性，和重戰機作戰會比較不利。白兵戰時則沒有對手。

●●●改造ポイント●●●
機動力／中距離武器



↑ウルス星上原創的機體，クァイア系列。為萬能型的機種。

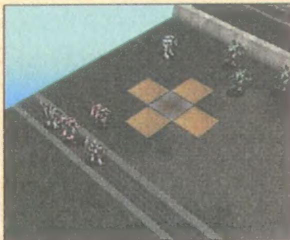
4 technique 地圖兵器

地圖兵器為一部份機組才有的特殊武器。射程內的敵人，無法對地圖兵器做出反擊。但地圖兵器只能在移動前使用，並且必須消耗大量的EN。雖然使用條件如此嚴苛，但是有機會一定要使用。下方的圖揭載了3種攻擊範圍作為參考。

具備地圖兵器的主要機組

ザクⅡ赤	シュツルムファウスト
Zガンダム	ハイパーメガランチャー
サイコガンダム	拡散メガ粒子砲
エルガイムMK－Ⅱ	バスターランチャー／Sマイン
ヌーベルディザード	バスターランチャー
ウォーカーギャリア	ブーメランランチャー
ウィンジュエル	マグナムブレッド


↑直線攻擊型具有超長的射程，以エルガイムMK-Ⅱ的バスターランチャー為代表。


↑擴散型必須先選定攻擊地點，以該地點為中心攻擊四周的機組。


↑サイコガンダム的地圖兵器，以區塊範圍進行攻擊。

5 technique 地形效果

所謂地形效果，是指地形對機組所進行的影響。影響內容，包括『命中率』、『迴避率』、『攻擊力』、『所受傷害』『是否遮蔽視線』等。

如果和攻擊對象之中有妨礙視線的地形，中距離武器的射程便會變短。

在有許多建築物的關卡，經對手時必須注意。機體之中有會根據路上、水中、宇宙等地形而發揮能力的機種，關於這方面可以參考機體資料（P158）的特殊能力欄。



↑戰鬥中按X鈕，會顯示地形說明。

■主な地形効果

	命中率	回避率	攻撃力	ダメージ	視界遮断
道路・整地	0%	0%	100%	100%	無
平地・草地	0%	−5%	90%	90%	無
荒地	0%	−10%	80%	80%	無
砂地・海岸	0%	0%	80%	80%	無
雪上・浅瀬	0%	−10%	80%	80%	無
水中	0%	−5%	70%	70%	無
海上・水上	0%	0%	100%	100%	無
デュプリケーター	—	—	—	—	遮断
低い障害物	—	—	—	—	無
障害物・建造物	—	—	—	—	遮断
くぼ地・足場無し	0%	0%	100%	100%	無

6 technique 關於氣力

氣力於我方和敵方機組『交戰』、『擊墜』、『被擊墜』時+1。氣力在劇情一開始為100，通常在一般會升到130左右。如果使用精神指令，則能夠昇的更高。

基本上氣力不會下降，但也有因戰鬥中的會話導致下降的情形發生。氣力一旦上昇則攻擊和防禦力也隨之上昇。敵方所受的傷害是以『基本傷害乘以氣力百分比』。

如果出現強敵，則以先行提昇氣力為原則。

能活用這項要素，便能使戰況對自己有利。



↑氣力上昇到150的狀態。攻擊和防禦力都大幅增加。

7 technique 通常傷害和強烈一擊

傷害值以攻擊武器和駕駛員的能力來決定基本攻擊力，再以氣力值為修正。

攻擊時所需的駕駛員能力，為白兵或射擊（依所用武器決定）和必要能力（NT值、F同調等）等兩項。數值越高，傷害就越大。

強烈一擊為傷害值相當於通常2倍的攻擊，必要時和『熱血』配合，可作相當大的傷害。



↑強烈一擊的發生率，由背面較側面，側面較正面來的高。使用移動系的精神指令，盡量由敵方背面作攻擊。

(白兵OR射擊 + 必要能力) × 武器の攻擊力 × 氣力% = 攻擊力

裝甲 × 必要能力 × 氣力% ÷ 550 = 防御力

攻擊力 ÷ 防御力 = 基本ダメージ

基本ダメージ × 攻擊側地形修正 × 受け側地形修正 × 方向修正 = 与えるダメージ

Check Point

攻擊的命中率，移動前和移動後有少許的變化。通常移動前的命中率較高，但作白兵攻擊時除外，即使一動也不會產生變化。以地圖兵器攻擊，即使由側面或背面攻擊，仍以正面攻擊的傷害值作計算，也不會出現強烈一擊。但是精神指令的附加效果列入計算。

8 technique 經驗值取得

經驗值主要以『攻擊對手』、『說服』兩種方式獲得。劇情攻略偏所記載的經驗值，是以同樣等級且HP在最大值的狀況下，一次打倒所能獲得的數值。在實際作戰時，需再加上修正值。如果對手等級比自己高，便能得到比基準值高的經驗值，對手等級比自己低則相反。在說服時所得的經驗值也是相同的道理，因此如果有機會說服等級比自己高的敵人，一定要去嘗試。經驗值和資金相同，越多越好。有『努力』精神指令的角色，一有機會便使用。常進行『努力』，以後的戰鬥便會輕鬆。



↑要打倒頭目時，使用『努力』來累積經驗值。

SCENARIO FILE

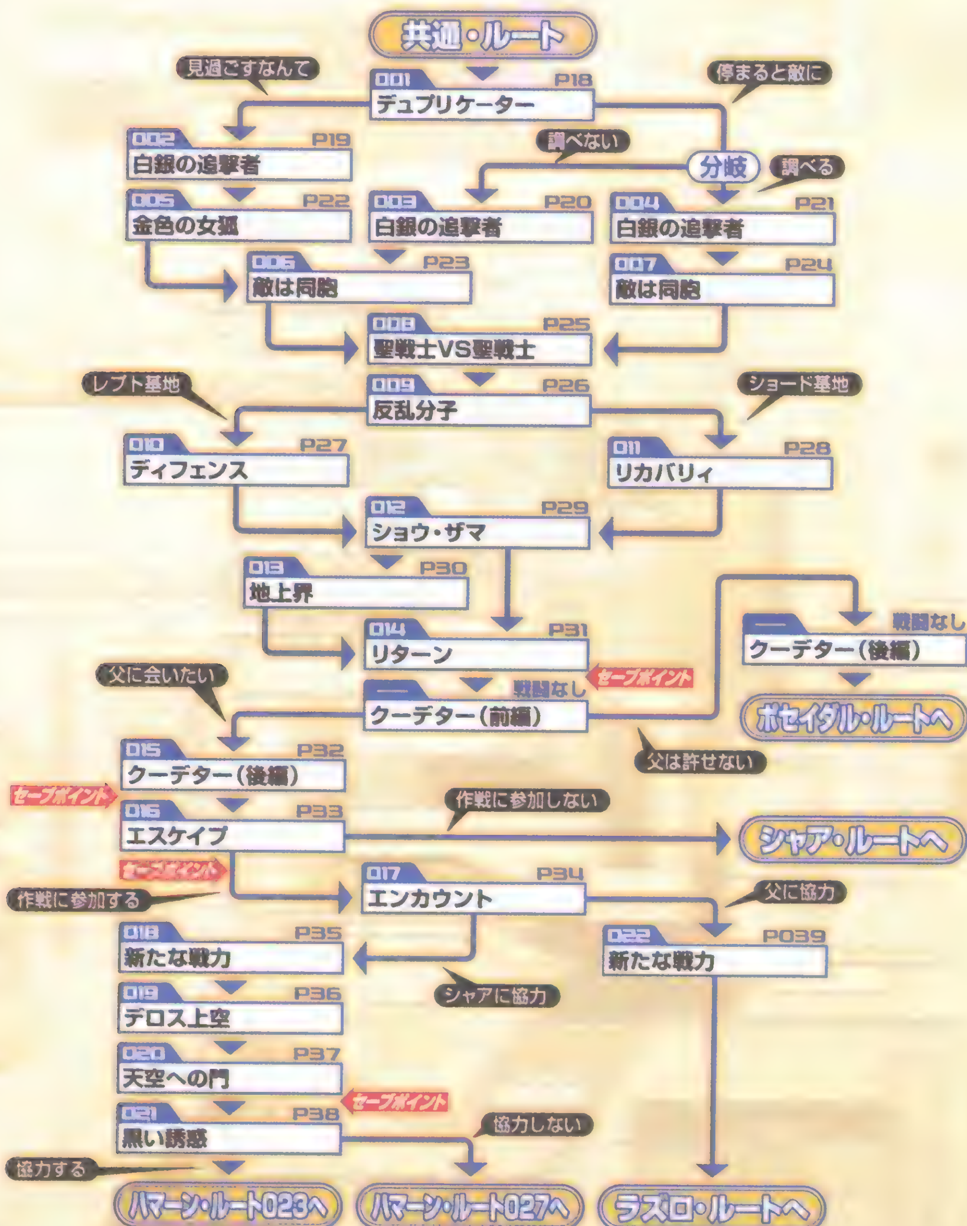


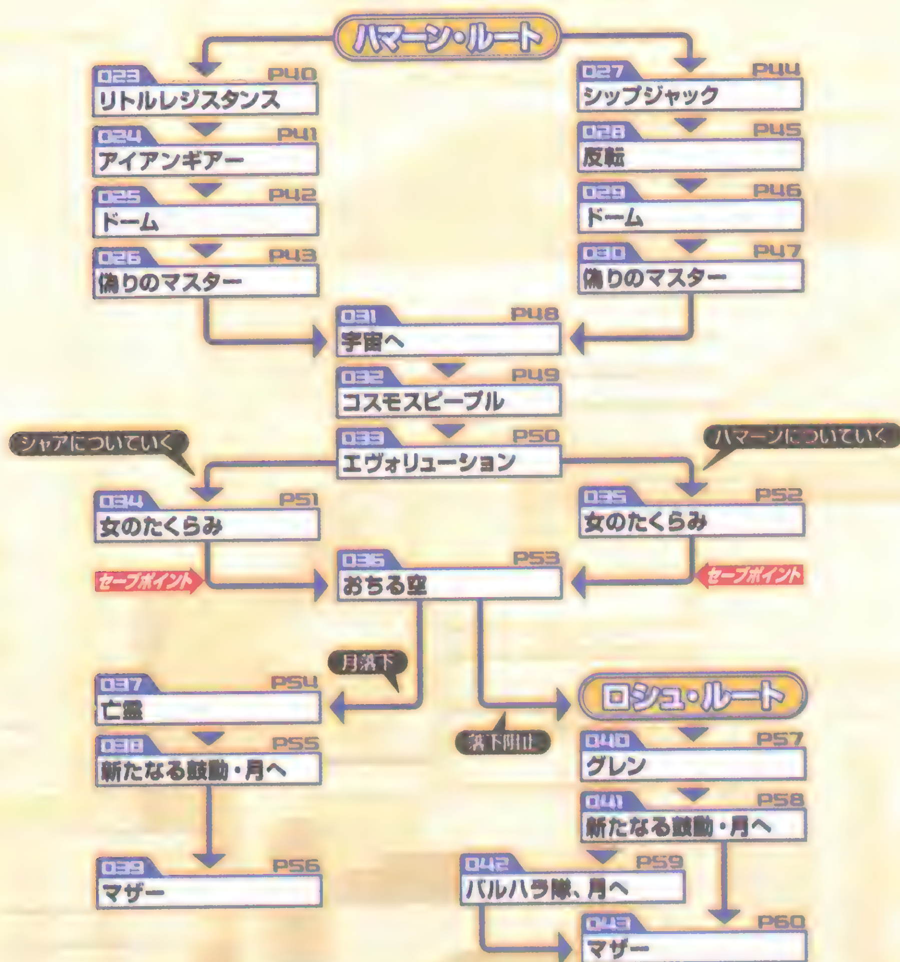
シナリオ編

在劇情篇中，對複雜的劇情路線和各路線的頭目們進行解說。另外也刊載事件、攻略要點、以及小常識和事件確認等情報。

シナリオフローチャート

劇情的分起條件非常複雜，在這個單元，對作了何種選擇會有何種結果，以及需要滿足什麼條件進行解說。





シナリオフローチャートの見方

見過ごすなんて → 劇情分起的發生條件。有依選項而分岐，以及因條件而分岐等。在001的劇情選擇『見過ごすなんて』則往劇情002前進。

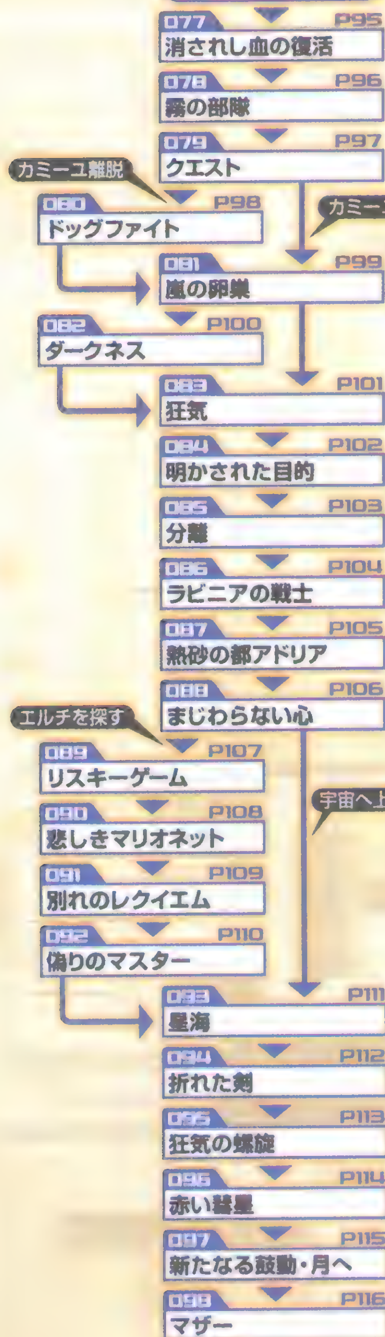
セーブポイント → 想玩好幾次的人，我們所建議的記錄地點。在這些地方記錄的話，想要百分之百完成遊戲就變的很容易。

001 P18 デュプリケーター → 左上角的數字是劇情編號，框內則為標題。至於右上角則適攻略頁數的參考標示。

ハマーン・ルート → 劇情路線的名稱。路線標記和攻略頁數具有連貫性，請作為參考。

ラズロ・ルート

- 044 レギ P61
- 045 青いライオン P62 （選択肢：P63参照）　セーブポイント
  - セーブポイント
  - 046 おとり作戦 P64
    - ガーラ選択
      - 047 あやまち P65
      - 048 ガーラの炎 P66
      - 049 雷光の急爪 P67
    - ゴードン選択
      - 050 サブマリンサプライズ P68
      - 051 上陸作戦 P69
      - 052 雷光の急爪 P70
    - ソーデン選択
      - 053 雷光の急爪 P71
      - 054 サブマリンサプライズ P72
      - 055 上陸作戦 P73
    - → 070へ
  - 056 ラビニアの戦士 P74
    - 057 熱砂の都アドリア P75
    - 058 まじわらない心 P76
    - 059 リスキーゲーム P77
    - 060 最も小さなブランチ P78
    - 061 悲しきマリオネット P79
    - 062 別れのレクイエム P80
    - 063 偽りのマスター P81
    - 064 のこされし遺産 P82
    - 065 朽ちたる大樹 P83
    - → 070へ
  - 066 もののふ P84
    - 067 朽ちたる鎖 P85
    - 068 つかの間の休息 P86
    - 069 怨念 P87
    - → 070へ
- 070 目覚めるもの P88
- 071 女の戦い P89
- 072 レジスタンス P90
- 073 ハイパー・ジェリル P91
- 074 家族の壁 P92
- 075 新たなる鼓動・月へ P93
- 076 マザー P94



ポセイダル・ルート

099 P117
ブラスト

100 P118
運命の網

101 P119
脱走

102 P120
離脱

103 P121
赤と青と黒

104 P122
友軍

105 P123
襲撃

106 P124
ロスタイム

セーブポイント

107 P125
イカロスのつばさ

シロッコ撃墜

108 P126
ティンプ襲来

109 P127
とらわれのマリア

110 P128
追撃ポセイダル

111 P129
アンダーグラウンド

112 P130
オブストラクションA

113 P131
首都空襲

114 P132
決戦前夜

115 P133
決戦

042 P59
バルハラ隊、月へ

116 P134
新たなる鼓動・月へ

042 P59
バルハラ隊、月へ

117 P135
マザー

シロッコ逃亡

シロッコ・ルート

118 P136
宇宙への資格

119 P137
コロニー

120 P138
ジオンの子女

121 P139
シャアの離反

122 P140
光の刃

123 P141
狂気の果てに

124 P142
新たなる鼓動・月へ

125 P143
マザー

Information

シナリオ編の見方

①

SCENARIO 001

②

「デュプリケーター」

③

敵の全滅

ムジカの撃墜

④

ムジカ(クァイア・D赤)／グレン(クァイア・B紫)／ノーザン兵(クァイア・D緑)×3機

⑤

共通ルート

⑥

⑦

アムロとシャア，この2人はガンダムシリーズにおいて，宿命のライバルというべき存在である．彼らはニュータイプとして一年戦争を戦い抜く．最終回のガンダムとジオングの戦いは，熾烈を極め，ア・バオア・クーにおいても完全な決着には至らず，お互いの機体が大破して終わった．ただひとつ，彼らの中に残ったのは「ラ・ラァ」という愛するものを失った，心の傷跡だけであった．

⑧

イベント

3ターンめにアムロ(ガンダム)，シャア(ゲルググ)，セイラ(コアブースター)，カイ(ガンキャノン)，ハヤト(ガンキャノン)の5機が，味方ユニットとして登場．シナリオクリア後，パイロット登録される．リックディアス，ガンタンク，ザクII，コアファイターを入手．

アム(グライア)より救援の通信を受けたとき，「見過ごすなんて」を選択した場合，シナリオ002へ．

「停まると敵に」を選択した場合，さらに分岐が発生する．ここで「調べる」を選択した場合，シナリオ004へ．また「調べない」を選択した場合，シナリオ003へ進む．

攻略ポイント

敵戦力は，アントン(バッシュ)，ヘッケラー(バッシュ)の2機とポセイダル兵の搭乗するグライア6機の計8機．味方ユニットは，ムジカ(クァイア・デモニック赤)，グレン(クァイア・ブースト)，さらにノーザン兵の搭乗するクァイア・デモニック3機の計5機と，いささか不利な状況である．バッシュ2機は，攻撃範囲に入らなければ移動してこないので，始めは迫りくるグライアを迎え撃つことに専念しよう．このとき，後々の戦闘とレベルアップを考慮して，ノーザン兵の搭乗するクァイアで敵のHPを削り，ムジカやグレンでトドメを刺すのが望ましい．

⑨

2ターンめにアムロたちと合流，一気に形勢逆転となる．この状態になれば，アムロ，シャアを主力に，敵を粉砕できるはずだ．アントン，ヘッケラーと対峙するときは，逆襲をくらわないためにも，あらかじめ周囲を取り囲むように誘導．「熱血」を駆使するなどして，1ターン以内での撃墜を心がけよう．

↑助けると敵部隊に追いつかれる!?

⑩

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	グライア	ポセイダル兵	3	6	2500	73	800	リペアキット
−	−	バッシュ	アントン	4	1	3200	121	5500	リアクティブアーマー
−	−	バッシュ	ヘッケラー	4	1	3200	121	5500	強化センサー

⑪

SCENARIO 002：「白銀の追撃者」 or 003：「白銀の追撃者」 or 004：「白銀の追撃者」

REAL ROBOT Line of battle

關於遊戲畫面和本書地圖的差別

本書為了使機組位置和強化道具的位置容易確認，所以將地圖畫成平面式。因此在實際的遊戲畫面（斜角視點）可能會出現方向不一致的狀況，此時請以L、R鈕進行調整作確認。

①シナリオNO.

劇情編號的標記。請參照本書P12~P15的劇情總覽，活用於路線攻略。

②タイトル

劇情開場時的標題。也請和總覽並用進行確認。

③ミッションクリア条件

有關勝利和敗北條件的欄項。滿組勝利條件，便可向下一劇情挑戰，滿足敗北條件的話便GAME OVER。

④出撃ユニット

在此劇情中能夠出擊，以及無法出擊的機組，再加上另外能出擊幾機的標示。

⑤ルート

表示現在屬於哪一條路線。可以和總覽部份並用參考。

⑥マップ

遊戲舞臺的全體地圖。藍色表示己方機組的初期位置，紅色則是敵方的初期位置。其他的則請參照下記。

- ■ ……味方ユニット初期配置
- ■ ……味方NPC初期配置
- ① ……敵ユニット初期配置
- Ⓐ ……味方増援ポイント
- ■ ……NPC増援ポイント
- Ⓐ ……敵増援ポイント
- ① ……アイテム配置
- ▲ ……機雷

⑦コラム

在此劇情發生的事件以及登場人物的小道消息。也介紹對攻略有用的建議。

⑧イベント

劇情開始一直到過關所發生的事件，以及進入下個劇情的分岐條件。

⑨攻略ポイント

這個關卡的戰鬥狀況，和如何展開，要如何攻略等等的說明。

⑩UNIT DATA

在此關卡所出現敵方機組的明細表。各項內容如下列記載。

位置……敵方增援出現處
ターン……敵方增援所出現的回合
ユニット……機體名稱
パイロット……敵方駕駛員名稱
LV……敵方駕駛員等級
機數……敵方機體數目
HP……敵方機組HP最大數字
經驗值……基本獲得經驗值
*細節請參考P10
資金……擊墜敵機時獲得資金
アイテム……擊墜敵機時獲得的道具

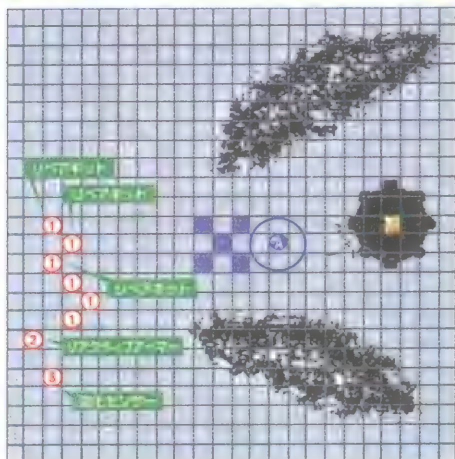
⑪NEXT

過關後，下一個劇情的提示。以劇情NO.和標題作表示。

「デュプリケーター」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ(クァイア・D赤)/グレン(クァイア・B紫)/ノーザン兵(クァイア・D緑)×3機

豆知識



アムロ和シャア。兩人為命中注定的對手。以NT的身份，在一年戰爭中持續戰鬥。在最後一次鋼彈和吉翁吉的對決中已兩敗俱傷的形式作收場。在戰爭中失去ララァ，成為他們心中永遠的痛。

イベント

第3回合アムロ（ガンダム）、シャア（ゲルググ）、セイラ（コアブースター）、カイ（ガンキャノン）和ハヤト（ガンキャノン）會以我方增援出場。過關後成為同伴。另得到リックディアス、ガンタンク、ザクII、コアファイター4台機組。接到アム發出的求救信號時，選擇『見過ごすなんて』，便進入劇情002。

選擇『停まると敵に』的場合，會出現分歧。在此選擇『調べる』，便進入劇情004。選『調べない』便進入劇情003。

攻略ポイント

敵軍為アントン（バッシュ）、ヘッケラー（バッシュ）及ポセイダル兵所搭乘的グライア6機。我方則為ムジカ（クァイア・デモニック赤）、グレン（クァイア・ブースト）再加上ノーザン兵所乘的クァイア・デモニック3機。

バッシュ不會主動進攻，因此首先只要對付グライア就行了。此時先以ノーザン兵的クァイア消耗對手HP，再以ムジカ和グレン給予最後一擊。

第2回合時和アムロ會合，戰況便成為對我方有利。此時以アムロ和シャア為主力擊倒對手。和アントン及ヘッケラー作戰時，為了不受到反擊，一開始先把對方引到我方陣營進行包圍，再並用『熱血』，1個回合便能結束。



↑如果出手幫助就會被敵方追上！？

UNIT DATA

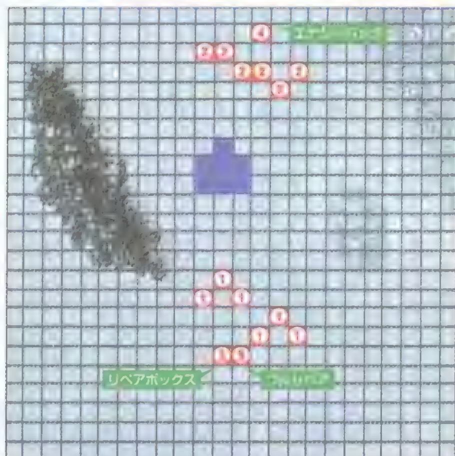
位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 グライア	ポセイダル兵	3	6	2500	73	800	リペアキット
—	—	2 バッシュ	アントン	4	1	3200	121	5500	リアクティブアーマー
—	—	3 バッシュ	ヘッケラー	4	1	3200	121	5500	強化センサー

NEXT ▶ SCENARIO 002：「白銀の追撃者」 or 003：「白銀の追撃者」 or 004：「白銀の追撃者」

SCENARIO 002

「白銀の追擊者」

勝利条件 リーリンの撃墜or4ターンの経過　**敗北条件** ムジカの撃墜



出擊ユニット ムジカ＋6機

イベントチェック！



在『重戰機エルガイム』所登場的アム所發出的求救信號是個陷阱。回應時便會遭受敵襲。本劇情關鍵人物為グレン。如果他參加戰鬥，能將敵方說服成為同伴，但資金會被偷走一半。如果他不出擊，潛入艦艇的アム會因為被グレン所迷住，而成為同伴。此時資金便不會損失，而且戰鬥一開始就成為我方。アム果然一遇到帥男人就沒有辦法。

イベント

如果グレン沒有參加戰鬥，アム（グライア）會成為同伴。グレン出擊的話，資金會被偷走一半，而且アム以敵方身份出場。アム能以ムジカ或グレン進行說服，グレン能確實成功，ムジカ的成功率則為50%。

ハッシャ能以ムジカ或アム進行說服，成功率皆為50%。リーリン被擊墜時，如果アム和ハッシャ仍生存的話會成為同伴。經過4個回合則リーリン便會撤退，此時ハッシャ生存的話便會投降。敵人全滅或經過4回合便進入劇情005。

攻略ポイント

劇情在受敵方夾攻的情況下展開。敵方機體全為グライア，能力不強，但問題在於數量。

敵人由第1回合便開始進攻。最初的回合變為此劇情的勝負所在。

一開始便傾盡全力對方戰力下降，使用ガンキャノン或ガンタンク的240mmキャノン砲。アムロ和シャア為高機動力的角色，便以『熱血』進行接近戰，本回合目標為擊倒5機以上。



←アズロニア的戰艦……被追上了！

在此劇情消耗四4回合或者擊敗リーリン，劇情便過關。參考リーリン的經驗值和資金便知道她是錯過可惜的對象。

一開始便在其側面及背面配置機組，確實將她收拾。

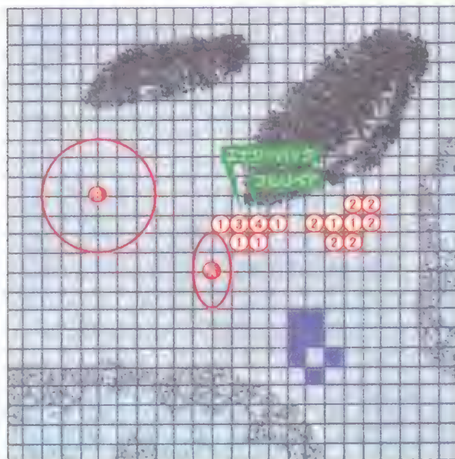
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	グライア	ポセイダル兵	3	6	2500	73	800	—
—	—	2	グライア	ポセイダル兵	4	6	2500	73	800	—
—	—	1	グライア	アム	5	1	2500	118	3000	リペアボックス
—	—	4	グライア	ハッシャ	6	1	2500	118	4000	エナジーパック
—	—	5	グライア	リーリン	7	1	2500	118	5000	フルリペア

NEXT ▶ SCENARIO 005：「金色の女狐」

「白銀の追撃者」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋6機

ワンポイントアドバイス



和リーリン的部隊交戰後，從アズロニア戰艦中出現ネイ率領的部隊。這兩場戰鬥之間並沒有任何休息，也就是連續戰鬥。和14架グライア戰鬥時，必須節約精神指數。然後在與13人眾的對戰中，使用[熱血]和[必中]一口氣收拾對手。

イベント

突然的，山賊リーリン的グライア部隊在面前出現。ハッシャ可由ムジカ說服，成功率為50%。如果擊墜リーリン時，ハッシャ還生存的話便會投降，其他的グライア會撤退。將リーリン擊墜後，アズロニア戰艦便會出場。

中間沒有休息，要和ネイ的部隊進行連續戰鬥。將HM部隊全滅，便進入劇情006。

攻略ポイント

リーリン的山賊グライア部隊很接近玩家的部隊，第1回合便會進入交戰狀態。

但在此必須和ネイ作連續戰鬥，因此要節約精神指數。我方以アムロ和シャア在前方作為誘餌，後方則準備280mmキャノン砲削弱敵方戰力。如果怕我方的HP不夠，直接將リーリン打倒也可以。

接著是和ネイ部隊的戰鬥。此時採逐機擊破的戰法。ネイ所搭乘的オージェ和アントン及ヘッケラー操縱的バッシュ是不可輕忽的角色，必須以アムロ和シャア使用[熱血][閃き]進行白兵戰，也別忘了以バズーカ作實彈攻擊。

因為是激烈的戰鬥，要記得以[信賴]進行回復。

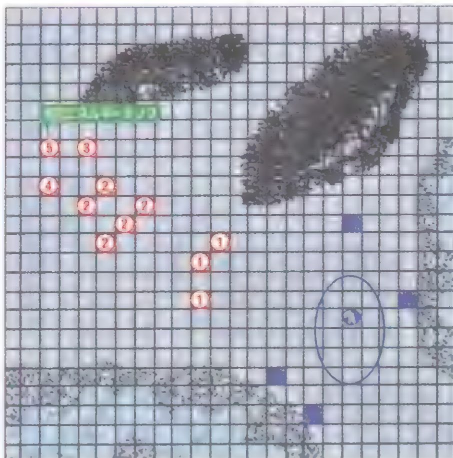
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機數	HP	經驗値	資金	アイテム
－	－	1 グライア	ポセイダル兵	3	6	2500	73	800	－
－	－	2 グライア	ポセイダル兵	4	6	2500	73	800	－
－	－	3 グライア	ハッシャ	6	1	2500	118	4000	エナジーパック
－	－	4 グライア	リーリン	7	1	2500	118	5000	フルリペア
A	4	－ グライア	ポセイダル兵	3	3	2500	73	800	－
A	4	－ バルブド紫	ポセイダル兵	3	1	3000	75	800	－
A	4	－ バッシュ	アントン	6	1	3200	121	5500	－
A	4	－ バッシュ	ヘッケラー	6	1	3200	121	5500	－
A	4	－ オージェ	ネイ	7	1	4000	140	7000	增加エネルギータンク

NEXT ▶ SCENARIO 006：「敵は同胞」

「白銀の追撃者」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／グレン／アムロ／シャア

ワンポイントアドバイス

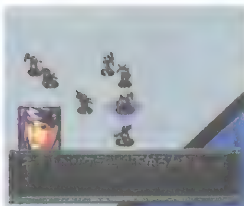


HM是具備EN回復+Bコート的機種。EN回復是每一回合回復少許能源的機能，Bコート則為將光束武器傷害降低的能力。要記得對付HM時絕對不要使用光束武器。

イベント

ムジカ'グレン'アムロ'シャア4人作為探索部隊降落地面。グレン在探索時發現ジョージー，此時突然出現ネイ(オージェ)的HM部隊。

第3回合A地點會出現我方增援3機，敵方全滅後便進入劇情007。

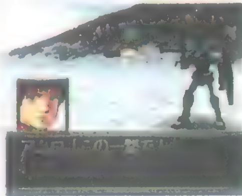


←對付Bコート，使用物理攻擊具有很大的效果。

攻略ポイント

劇情在[探索時遇敵]的情況下展開。我方機組僅為4機，和11架HM戰鬥非常不利。因為這是意外事件，所以要在過2個回合才能出擊。此時不能隨意進入敵陣。先將我方的4架機組會合在一起。此時敵方只有三架グライア會進行攻擊，只要不輕舉妄動，就不會陷入危險。

在和我方3機增援會合後，將剩餘的バルブド逐機擊墜。為了和13人眾進行作戰，別忘了保留精神指數。特別是ネイ的等級為7，要避免與之正面衝突。從側面或背後繞過去，以アムロ和シャア使用[熱血]進行白兵戰，並配合實彈攻擊。



←使用[熱血]進行白兵戰，並配合實彈攻擊。

UNIT DATA

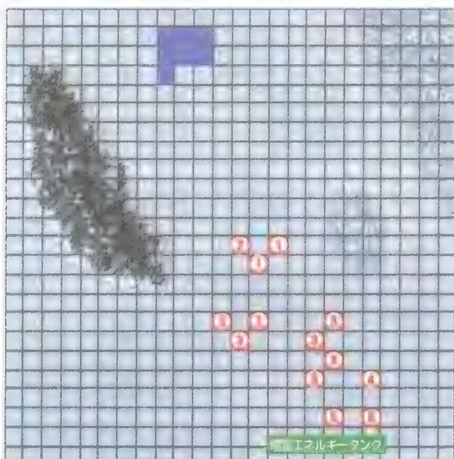
位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 グライア	ポセイダル兵	3	3	2500	73	800	－
－	－	2 バルブド栄	ポセイダル兵	3	5	3000	75	800	－
－	－	3 バッシュ	ヘッケラー	6	1	3200	121	5500	－
－	－	4 バッシュ	アントン	6	1	3200	121	5500	－
－	－	5 オージェ	ネイ	7	1	4000	140	7000	増加エネルギータンク

NEXT ▶ SCENARIO 007：「敵は同胞」

「金色の女狐」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+6機

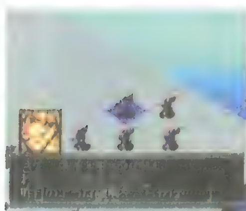
ワンポイントアドバイス



オージェ和バッシュ的特殊能力為[EN回復+Bコート]。其中的Bコート，是能令光束武器攻擊力減半或失效的能力。HM系的機體，大部分都以[ビームコート]作標準配備。因此在和HM戰鬥時.要以白兵攻擊和實彈武器為主。

イベント

由アズロニア戰艦中出現由ネイ(オージェ)領導的HM部隊。ネイ(オージェ)、アントン(バッシュ)和ヘッケラー(バッシュ)於被擊墜時，會出現會話。將所有的HM部隊擊墜後，進入劇情006。



←アズロニア兵團只會在一旁觀戰。

攻略ポイント

敵方有13架，有可能成為苦戰。一開始會主動攻擊的對手，只有在前列的3架グライア和左斜下方的3架バルブド而已。另外7台敵機如果不進入對方攻擊範圍，是不會攻擊的。首先將以上6機擊敗。

接下來的作戰對象，是位於中央的4架バルブド。以ビームライフル和バズーカ等中距離武器進行攻擊。如果進行白兵戰的話，可能會不小心進入オージェ和バッシュ的攻擊範圍。將バルブド全部解決後，便和ネイ戰鬥。等級8的ネイ，以正面進行攻擊會遭到迴避。使用シャア的[神速]一口氣到對手側面或背面，進行白兵戰。



←要一次對付3人相當困難。

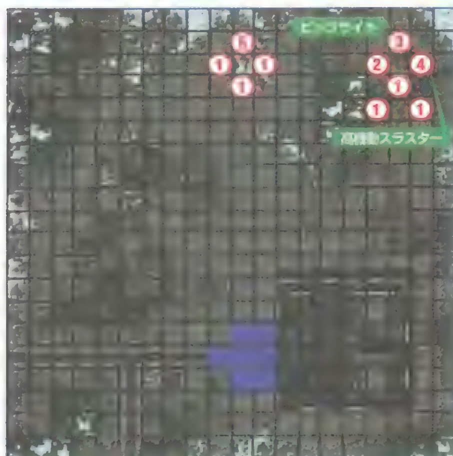
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 グライア	ポセイダル兵	5	2	2600	73	800	—
—	—	2 グライア	ポセイダル兵	6	1	2600	73	800	—
—	—	3 バルブド紫	ポセイダル兵	6	7	3100	76	800	—
—	—	4 バッシュ	ヘッケラー	7	1	3300	122	5500	—
—	—	5 バッシュ	アントン	7	1	3300	122	5500	—
—	—	6 オージェ	ネイ	8	1	4100	141	7000	増加エネルギータンク

NEXT ▶SCENARIO 006：「敵は同胞」

「敵は同胞」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+6機

豆知識



於[機動戰士ガンダム]出場的ランバ・ラル，是吉翁公國的名將軍及精英份子。有一位名為クラウレ・ハモン的妻子。他在疼愛妻子方面也非常出名。他的父親為吉翁家的忠臣，他也繼承了這個信念，對ジオン・タイクン的兒子シャア，以及其妹妹セイラ獻上絕對的忠誠。

イベント

ラル(グフ)能以シャア或セイラ說服。無論以誰進行都會成功。黑色三連星的ガイア(ドム)、オルテガ(ドム)、マッシュ(ドム)能以シャア進行說服，但不論和誰都會以失敗收場。

ラル(グフ)在和シャア或セイラ戰鬥時會出現會話。另外，黑色三連星和シャア進行戰鬥時也會出現會話。

皮方全滅後，進入劇情008。

攻略ポイント

和稱為[吉翁軍的猛者]的駕駛員們發生戰鬥。基於同袍之情，シャア會和過去的戰友展開交談，有許多不可錯過的精采對話。

對方的先鋒，是6架ザク綠。我方首先誘出3機予以粉碎。雖然對方有280mmバズーカ砲，但是因為在射程外，所以可以不用在意。需要注意的是和ラル之間的距離。如果不小心進入其射程內，像コアブースター之類裝甲薄弱的機組，絕對會重傷。最好先以セイラ對ラル進行說服。

將ラル的部隊擊敗後，便和三連星發生戰鬥。對方移動力為6，是ザク的2倍。而且具有射程4的ジャイアントバズーカ，是嚴重的威脅。以迴避率高的機組為誘餌，再以[熱血]來進行攻擊。



←想和[紅色彗星]進行對決……這大概是駕駛員的天性。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	1	ザクII緑	ジオン兵	6	6	2500	73	1500	ー
ー	ー	2	ドム	オルテガ	9	1	3200	121	4000	ー
ー	ー	3	ドム	ガイア	9	1	3200	121	4000	ビッグサイト
ー	ー	4	ドム	マッシュ	9	1	3200	121	4000	高機動スラスター
ー	ー	5	グフ	ラル	10	1	3000	120	5000	ー

NEXT ▶ SCENARIO 008：「聖戦士vs聖戦士」

「敵は同胞」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋6機

豆知識



黑色三連星由ガイア、オルテガ及マッシュ3人所組成。他們的名稱由來，是由於他們三位一體的攻擊技[ジェットストリームアタック]而得名。在MS的戰鬥中使用連係技，是超高難度的技巧。雖然他們最後還是敗在アムロ的NT能力面前，但他們的實力，被稱為[黑色三連星]絕對當之無愧。

イベント

ラル(グフ)能以シャア或セイラ進行說服，雙方的成功率皆為100%。

シャア能向黑色三連星的ガイア(ドム)、マッシュ(ドム)和オルテガ(ドム)進行說服，但一定以失敗結尾。

ラル(グフ)和シャア或セイラ交戰時，會出現會話。

黑色三連星和シャア交戰時，也會發生會話。

敵方全滅後,進入劇情008。

攻略ポイント

本劇情是和吉翁軍的名將們交手。對方以6架ザク作為先鋒部隊。首先和正面的敵人直接進行交戰，但[黑色三連星]的存在是很大的威脅。黑色三連星的ドム移動力為6，擁有最大射程為4的ジャイアントバズーカ，是不能小看的對手。想要全力打敗敵人，以シャア和アムロ配合[閃き]以及[熱血]作集中攻擊最具效果。想避免ジャイアントバズーカ的攻擊，就要和對方接近。

ラル(グフ)以セイラ去進行說服(說服能夠獲得EXP)的話，會主動進行撤退。



←[紅色彗星]以及[黑色三連星]。



←公主……抱歉。

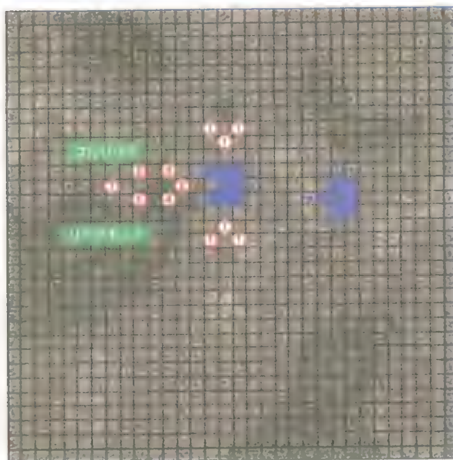
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 ザクII緑	ジオン兵	6	3	2500	73	1500	—
—	—	2 ザクII緑	ジオン兵	7	3	2500	73	1500	—
—	—	3 ドム	オルテガ	9	1	3200	121	4000	—
—	—	4 ドム	マッシュ	9	1	3200	121	4000	ビッグサイト
—	—	5 ドム	ガイア	9	1	3200	121	4000	高機動スラスター
—	—	6 グフ	ラル	10	1	3000	130	5000	—

NEXT ▶ SCENARIO 008：「聖戦士vs聖戦士」

「聖戦士 VS 聖戦士」

勝利条件	敵の全滅	敗北条件	ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ／グレン／レギ(クァイア・F)／マーベル(ダーナ・オシー)／アレン(ドラムロ赤)／フェイ(ドラムロ赤)+5機

ワンポイントアドバイス



在此進行有關改造的說明。在本遊戲中機組無法進行轉賣，因此不做計劃的亂改造，會使資金馬上見底。在沒有主力機組的初期階段，最好將資金全部存起。

イベント

ショウ能以マーベル進行說服，可是一定會失敗。トッド和アレン進行交戰時會發生會話。將ラルフ以外的機組全部擊墜，ラルフ會撤退。

如果マチルダ(ミデア)被擊墜，過關後ガデム會成為同伴，並獲得舊ザク。如果沒有被擊墜，便能獲得エルガイムMKⅡ。マーベル、ジェリル、アレン和フェイ會成為同伴，並得到ダーナ•オシー以及3架ドラムロ。將敵人全滅便能進入劇情009。

攻略ポイント

敵方主力為AB(聖甲機)系。和這個機種進行作戰，要盡量由側面和背面進行攻擊，還要避免使用物理攻擊。

本劇情的第一目的，是讓ミデア從敵方攻擊下逃脫，必須將ミデア盡量導向我方機組的位置。請注意必須在ミデア移動後，讓機組面向敵方。



←絶對不要搞錯ミデア的方向。

以マーベル為首的己方機組，用來當作ミデア的防禦壁，成為誘餌向敵方突擊。ジェリル和フェイ要使用[熱血]再以オーラソード進行攻擊，盡量的減少敵方數目。ムジカ的部隊則使用[神速]和[加速]全速移動，將位於ミデア側面的敵方機組打敗。能夠多快和ミデア會合，是勝負的關鍵。

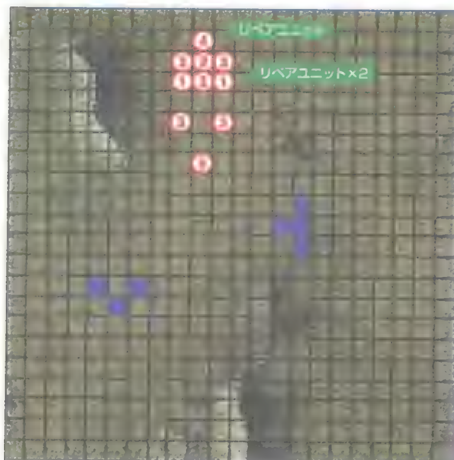
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 ゲド	アの兵	8	6	800	64	800	—
—	—	2 ダンバイン青	ショウ	1	1	1300	127	5000	—
—	—	3 ダンバイン紺	トッド	1	1	1300	127	5000	—
—	—	4 ダンバイン緑	トカマク	1	1	1300	106	2000	—
—	—	5 バストール	ガラリア	10	1	1500	113	5000	リペアキット
—	—	6 ビランビー	バーン	11	1	1300	127	6000	—
—	—	7 カリオン・G	ラルフ	13	1	2900	135	8000	フルリペア

NEXT ▶ SCENARIO 009：「反乱分子」

「反乱分子」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／ダバ(エルガイム)／レッシィ(ディザード赤)／キャオ(ディザード白)+3機

豆知識



在[重戰機エルガイム]中所出場的ダバ•マイロード，具有ヤーマン族王子的身分。以父親所留下的エルガイム作戰..此機體擁有稱為バスターランチャー(破壞炮)的重兵器。但因為這項武器需要消耗大量的EN，因而無法實用。

イベント

與マチルダ(ミデア)分別時，會出現關於レギ今後動向的決定。

選擇[ミデア護衛]，便能得到資金10000.選擇[手を貸して]則レギ會成為同伴，得到クァイア.F。如果ハッシャ成為同伴的話，チャイ會以敵人身分登場。另外，如果在[白銀の追擊者]中作了[敵に追いつかれる]以及[調べる]的選擇，則アム會登場。アム或ハッシャ為同伴的場合，劇情過後便會離開。在劇情過關之後，選擇[レブト基地]進入劇情010，選[ショード基地]的話則進入劇情011。

攻略ポイント

敵方是以ギャブレー(バッシュ)為首的HM部隊。我方ダバ部隊的機體全部裝有ビームコート。因為敵方機組中的グライア和バルブド的中距離武器都為光束武器，我方只要算好距離以パワーランチャー攻擊便可。敵方機組的裝甲非常薄弱，只要由側面或背面以重火器攻擊便能一擊打倒。

要削弱對方的戰力，可以アムロ或シャア來吸引敵方攻擊，其餘成員便進行迎擊。

ギャブレー(バッシュ)是等級14



←是要增加戰力或者是增加資金。

的強敵。對方有裝備Bコート，因此以ビームサーベル來作白兵戰，或者用バズーカ砲作實彈攻擊為主體。アムロ、シャア、ムジカ則使用[熱血][集中]來進行攻擊，將對方擊敗。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	1 グライア	ポセイダル兵	9	2	2700	74	800	リペアキット×2
ー	ー	2 バルブド橙	ポセイダル兵	9	1	3200	76	800	ー
ー	ー	3 バルブド橙	ポセイダル兵	10	5	3200	76	800	ー
ー	ー	4 バッシュ	ギャブレー	14	1	3400	137	7000	リペアユニット
ー	※	5 グライア	ハッシャ	12	1	2700	137	4000	ー
ー	※	5 バルブド青	チャイ	14	1	3300	122	5000	ー

※シナリオ過程によりいずれか出現

NEXT ▶ SCENARIO 010 : 「ディフェンス」 or 011 : 「リカバリィ」

「ディフェンス」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+8機

豆知識



在[聖戰士ダンバイン]出場的ゼット•ライト，不僅是ドレイク軍的聖戰士，對聖甲機的製作也相當有一套。比起當駕駛，他的知識更為人所看重，因此成為ショット•ウェポン所屬的技師。有傳聞說他和ドレイク軍的ガラリア有不尋常的關係，是個擁有許多秘密的男人。

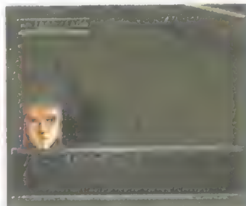
イベント

劇情過關後，可得到ファイア•ハイブースト。將ゼット打倒的話，過關時便能將他俘虜。此時會出現要如何處置ゼット的選項。選擇[戰鬥員]的話,就能讓他當駕駛。選[メカニック]的話，對AB機體的改造相當有利。選擇[死刑]，等於無條件放了對方。ゼット便不會再出現。敵方全滅後，進入劇情012。

攻略ポイント

以バーン為首，集合了許多ドレイク軍強者的關卡。聖甲機有相當的機動力，但相對的HP相當低。只要能夠命中，很可能就是一擊必殺。以側面和背面攻擊為主，使用[必中]和[集中]作攻擊為原則。

戰術方面，首先以トッド和ゼット的部隊為對手。在分配上，ゼット的部隊以ムジカ及アムロ與之對抗，其餘部隊則在邊界移動迎擊トッド的部隊。擁有[必中]的セイラ在這裡非常重要。バーン再祭祖聖4機以下時便會撤退，如果想增加經驗值和資金就要先收拾他。



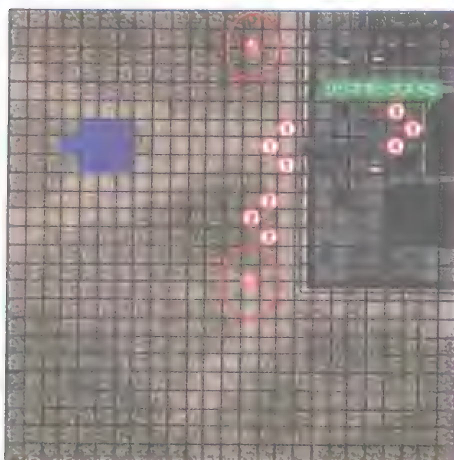
←ドレイク軍最強的聖戰士バーン。

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1	ゲド	アの兵	10	6	700	64	800	―
―	―	2	ドラムロ赤	クの兵	11	3	1300	67	800	―
―	―	3	ドラムロ赤	アの兵	12	3	1300	67	800	―
―	―	4	ダンバイン緑	トカマク	1	1	1400	97	2000	―
―	―	5	ビランビー	ゼット	13	1	1400	122	5000	―
―	―	6	バストール	ガラリア	14	1	1600	113	5000	―
―	―	7	ドラムロ紺	トッド	14	1	1600	128	5000	―
―	―	8	ビランビー	バーン	15	1	1400	127	6000	エナジーパック×2

NEXT ▶ SCENARIO 012：「ショウ・ザマ」

「リカバリィ」

勝利条件	ビアレス赤の全機全滅	敗北条件	ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ／グレン＋8機

ワンポイントアドバイス



在基地內有ビアルス赤在待機。會成為與ガラミティ、ダー以及シェット作戰時的妨礙

請參考右圖的照片，基地的入口只有一個間隔大小，只能通過一名機組。而且攻擊並不能穿牆而過。如果隨便進入，一定會遭到集中攻擊。將己方負數的機組配置載入口附近，再一起進入佔住位置。

イベント

第4回合敵軍會在A地點增援，第6回合則在B地點增援。

戰鬥結束後，會發現1架ファイア.H，此時會出現選項。選[デモニック移植]，ファイア.D則由機組中除名，得到ファイア.H。選擇[ブースト移植]，則ファイア.B會由機組中除名，得到ファイア.H。如果選擇[あきらめる]，則一直到劇情014才能使用ファイア.H。擊退敵方後，可進入劇情012。

攻略ポイント

首先往ショード基地的方向移動，考慮如何將駐守的ザクII和ジムII擊倒。因為對方有第2波(第4回合)及第3波(第6回合)的增援，要避免陷入膠著戰。保持在對方剛好打不到的距離，將過來的對手擺平，增援部隊全部打倒後，便和ガラミティ的ビアルス隊作戰。對手是聖甲機，以對方側面和背面作白兵戰。



←敵方增原有2次，很容易會陷入膠著



←ガラミティ所率領的ビアルス部隊。

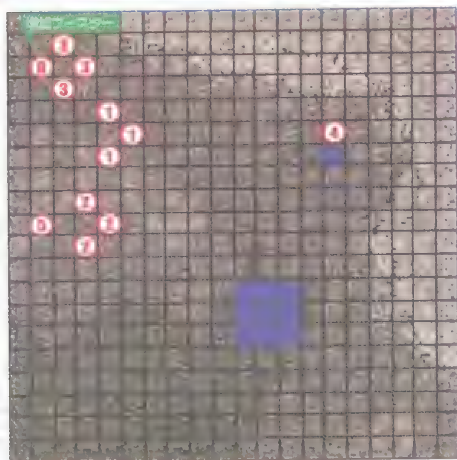
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 ザクII緑	ジオン兵	10	3	2300	72	1500	－
－	－	2 ジム	連邦兵	10	3	2600	73	800	－
－	－	3 ビアレス赤	ダー	14	1	1300	112	5000	－
－	－	4 ビアレス赤	ニェット	14	1	1300	112	5000	－
－	－	5 ビアレス赤	ガラミティ	14	1	1300	112	5000	リペアボックス×2
A	4	－ ジムII赤	連邦兵	10	3	2500	73	800	－
A	4	－ グフ	ジオン兵	10	3	2800	79	1500	－
B	6	－ ジムII赤	連邦兵	11	3	2500	73	800	－
B	6	－ ゲルググ緑	ジオン兵	12	3	3300	77	1500	－

NEXT ▶SCENARIO 012：「ショウ・ザマ」

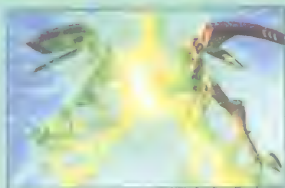
「ショウ・ザマ」

勝利条件 敵の全滅　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット　ムジカ／ショウ(ダンバイン)／マーベル＋7機

イベントチェック!



搭乘ダンバイン的ショウ再和駕駛バストール的ガラリア產生激烈衝突時，オーラ力突然失去控制。一道類似オーラロード的光將2人引導到地上世界。

イベント

能以ショウ(ダンバイン)向トッド(ドラムロ)進行說服，但一定會失敗.在與ムジカ相鄰，ショウ和ガラリア進行交戰的場合，會強制進入劇情013。將敵方全滅，便進入劇情014。



←永遠無法相互理解的2人。

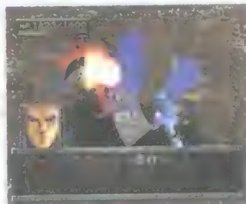
攻略ポイント

以ショウ(ダンバイン)和トッド(ドラムロ)的戰鬥作為此劇情的開場。ショウ能向トッド進行說服，但必定以失敗為收場。想要體驗原作氣氛的人，可以進行嘗試。

可以向トッド作一對一的對決。但如果不速戰速決，3架ドラムロ以及3架ゲド馬上會移動過來。

バーン的部隊不在他射程內的話，只會以緩慢的速度移動，可以先不去理會。首先アムロ和シャア使用[集中][閃き]之後，當作誘餌吸引敵人。等對方進入能以側面及背面進行白兵戰的範圍時，以ムジカ等人使用[熱血]進行擊破。

最後以ショウ向ガラリア進行攻擊，便會發生事件。



←從背面向バーン進攻。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 ゲド	アの兵	12	3	700	64	800	－
－	－	2 ドラムロ赤	クの兵	13	3	1300	67	800	－
－	－	3 ドラムロ赤	ドレイクの兵	14	3	1300	82	1000	－
－	－	4 ドラムロ紺	トッド	15	1	1400	128	5000	－
－	－	5 バストール	ガラリア	15	1	1600	113	5000	－
－	－	6 レプラカーン	バーン	16	1	1600	128	6000	増加ブースター

NEXT ▶ SCENARIO 013：「地上界」 or 014：「リターン」

「地上界」

勝利条件 ガラリアの撃墜　　敗北条件 ショウの撃墜

出撃ユニット　ショウ(ダンバイン青)

豆知識



ガラリア・ニャムヒー。在[聖戦士ダンバイン]出場，隸屬ドレイク軍，為追求戰果而不擇手段的女戰士。只要能夠立下功勞，無論非法行動，地下活動，違反命令都樣樣來。非常人性化的角色。也因此和個性與自己相似的バーン老處不好。在原作中，將ダンバイン當作狙擊目標到處追殺。

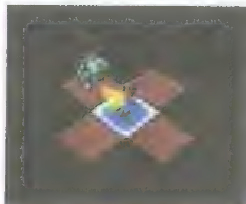
イベント

因為ショウ(ダンバイン)和ガラリア(バストール)的戰鬥，3人被帶到不知名的地帶。到達的地方，是ショウ的故鄉，日本海上空。好不容易回到故鄉，為了確定自己並非只是複製品的ショウ，遭到了埋伏......將ガラリア擊退後，了解到這裡並非是自己該存在的地方，因而重返ウルス。ショウ和バーン成功的回去，而ガラリア則下落不明。進入劇情014。



攻略ポイント

如果沒大腦的亂走，一定會馬上完蛋。此時[精神指令]具有重要的作用。首先以[熱血]將ショウ的攻擊力提昇。但僅僅如此是無法對對手作致命一擊的，反而會使自己陷入危機。必須以[氣合]將氣力充分提昇。最後不要忘記由背面進行攻擊。



←不謹慎行動馬上會陷入危機。



←平安回到ウルス之後，ショウ成為同伴。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 バストール	ガラリア	15	1	2900	120	5000	—

NEXT ▶ SCENARIO 014：「リターン」

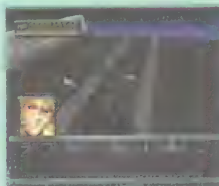
「リターン」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／シャア／ジェリル／アレン／フェイ+6機(レギは出撃不可)

豆知識



ラルフ•クオルド。隸屬アズロニア軍，階級中校。對ブランチ冷酷無情的男人。搭乘的機體カリオン•グラナータ是以舊ウルス文明時代的技術作基礎製造的。精確的操縱精神控制遠距離武器[サイコスディンカー]，以優越的射擊力及精確無比的攻擊來打擊對手。[アズロニア的青色之劍]這個名號不是叫好聽的而已。

イベント

シャア、ジェリル、アレン、フェイ由劇情開始便脫離戰線。另外如果レギ為同伴時，便無法進行出擊。ノーザン兵所搭乘的ファイア、ジムII及3台ボゾン由玩家控制。

過關後，進入事件性劇情[クーデター(前篇)]。對ラルフ的質問，回答[父に會いたい]則進入劇情015。選[父をゆるせない]，則發生事件性劇情[クーデター(後篇)]。事件結束後進入劇情099。

攻略ポイント

ノーザンブライト軍、アズロニア軍和シルバラード的混戰。能否有效利用ノーザン兵為這個舞台的關鍵。敵人的等級為15，而ノーザン兵只有13，相當不利。不要貿然使用他們對敵方攻擊，而要以他們為誘餌吸引敵方注意，此時我方再由背後進行攻擊將對方收拾。

ラルフ有裝備ミラーコーディング(雷射武器1500無效化)，另外還有遠距離武器[サイコスディンカー],攻擊方面毫無漏洞。最好以善於物理攻擊的機組應戰。



←在隔壁的單人房……是ラルフ!?

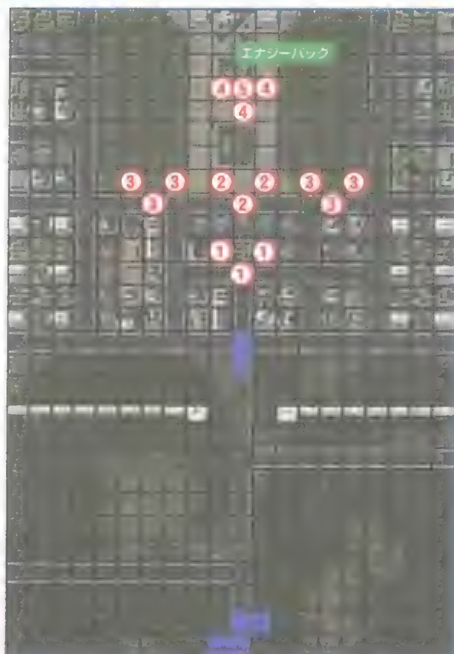
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	①ハイザック緑	ティターンズ	15	3	3000	90	1000	ー
ー	ー	②バルブド橙	ポセイダル兵	15	3	3200	76	800	ー
ー	ー	③ジムII赤	連邦兵	15	4	2700	74	800	ー
ー	ー	④ジム	連邦兵	16	3	2800	74	800	オールレンジスラスター
ー	ー	⑤カリオン・G	ラルフ	17	1	3100	136	8000	ミラーコーティング

NEXT ▶SCENARIO 015：「クーデター(後編)」 or 099：「ブラスト」

「クーデター(後編)」

勝利条件 敵の全滅　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ(クァイア・D緑)／ラルフ(カリオン・G)／ダバ(エルガイムMK-Ⅱ)／レッシィ(ディザード赤)／キャオ(ディザード白)

ワンポイントアドバイス

A級HMエルガイムMK-Ⅱ。它有幅度1，射程無限的地圖兵器バスターランチャー。特殊能力EN回復+Bコート則為標準配備。中距離以パワーランチャー。遠距離則以ランサー攻擊。是不論遠近都能使用的萬能型機體。光是持有地圖兵器這一點。便足以進行一場豪快的戰鬥。

イベント

由此開始轉以ターナ艦為根據地。ムジカ(クァイア・デモニック)、ダバ(エルガイムMK-Ⅱ)、アム(エルガイム)、キャオ(ディザード白)、レッシィ(ディザード赤)、ラルフ(カリオン・グラナータ)會成為同伴。

敵方全滅後.進入劇情016。



←ムジカ的演戲細胞實在太差勁了。

攻略ポイント

追擊部隊的戰力共有16機。雖然等級的差別相當有利。但是戰力的差距。坦白來說，根本無法打。突破方式只有一個，便是以エルガイムMK-Ⅱ的[バスターランチャー]進行地圖攻擊。 ムジカ和ラルフ，由ダバ進行埋伏的路線撤退。敵人會笨笨的跟上來依射程線前進。大約3個回合，大部分敵人會在射程內集中。算好時機發射バスターランチャー，便能一口氣掃光線上的敵人。接著只要將殘存的兵力收拾便行。



←エルガイムMK-Ⅱ的地圖兵器炸裂!!

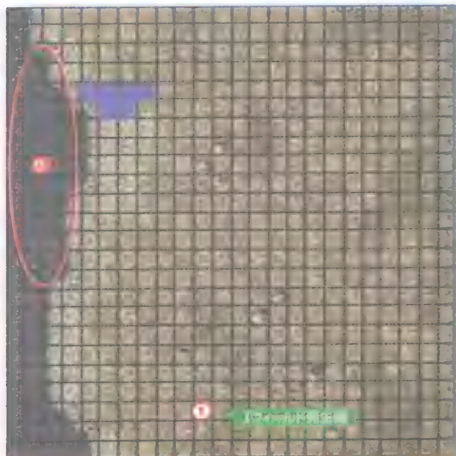
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 ジムⅡ緑	ノーザン兵	9	3	3000	75	800	—
—	—	2 ネモ	ノーザン兵	9	3	3000	75	800	—
—	—	3 クァイア・B黄	ノーザン兵	9	6	3100	76	800	—
—	—	4 クァイア・B黄	ノーザン兵	10	3	3100	76	800	—
—	—	5 クァイア・B黄	ノーザン兵	11	1	3100	76	800	エナジーパック

NEXT ▶ SCENARIO 016 : 「エスケイプ」

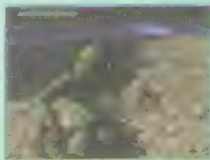
「エスケイプ」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+5機

豆知識



ゾック原本是吉翁軍駕駛員ボラスキニフ班長所使用的機體。攝影鏡頭有很大的可動範圍。特殊能力[兩方前]是在機體作前後對稱的設計。呈流線型的特異結構，是為了強化水中的運動機能。在ジャブロー登陸作戰時，雖然有シャア以ズゴック進行援護，但還是受到ビームライフル的光束來福槍直擊而敗北。

イベント

第2回合，A地點會出現水陸兩用MS的增援。過關時，會和解放軍的ウォロン相遇，會出現是否要參加作戰的選項。選[参加する]則進入劇情017。選[参加しない]則進入劇情077。



←水中的帝王—ゾック登場!!

攻略ポイント

由此開始我方戰力會有大幅變動。此時的主力機組為ファイア.D。エルガイムMK-Ⅱ及カリオン•グラナータ3台機體。

敵方增援於第2回合出現。考慮到地形效果和敵軍的數量，要想辦法把敵方拉上岸。再加上得和ビグロ作戰，因此最好埋伏在初期位置附近的岩場。マリンハイザック主要以物理攻擊為主，不宜以HM對付。將ムジカ和ラルフ配置於前線，使用[熱血]來迎敵。ビグロ的地圖兵器[擴散メガ粒子砲]為光束性武器。可以以HM去應。對方有裝備Iフィールド發生器，要以白兵戰和Sマイン為主要攻擊。



←地圖兵器擴散メガ粒子砲炸裂!!



←Iフィールド具有令光束武器無效化的能力!!

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	!	ビグロ	トクワン	20	1	6100	151	6000	Iフィールド発生機
A	2	—	マリンハイザック	ジオン兵	16	9	2900	75	1500	—
A	2	—	ゾック	ジオン兵	17	3	3800	79	1500	—

NEXT ▶ SCENARIO 017：「エンカウント」 or 077：「消されし血の復活」

「エンカウント」

勝利条件 敵の全滅 | 敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+5機

イベントチェック!



以グレン為首，成為敵人的シルバラード艦上的同伴。其中有能夠進行溝通的對象，分別為ショウ、マーベル、セイラ、リュウ等4人。將其中1人說服，其他3人也會成為同伴。即使將他們打倒，過關後仍能夠成為同伴。

イベント

能夠以ムジカ對ショウ、マーベル、セイラ、和リュウ進行說服，而且必定成功。同時對方成為同伴。

過關後，能得到於シルバラード上的機組(ファイアH以及ファイアC除外)。

之後會發生シャア演說的事件。選擇[シャアに協力する]則進入劇情018。選[地上で父に協力する]，便進入劇情022。

攻略ポイント

序盤對手為水陸兩用MS，機動力都相當低。但是對方有長距離兵器，因此必須速戰速決。以エルガイムMK-Ⅱ的バスターランチャー儘早收拾。

第3回合以敵方增援出場的シルバラード成員才是重點。必須儘早接觸能夠說服的對象，使對方成為友軍。 グレン以擅長白兵的機組來對付，使用カリオン的[サイコスディンカー]便不會遭受反擊。要留意ジョージー(ファイアC)的インパクトキャノン。



即使是青梅竹馬，我也不會在這裡退讓!!

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
–	–	1 ゴック	ジオン兵	17	8	2500	73	1500	–
–	–	2 ゾック	ジオン兵	18	1	3700	79	1500	ハニカムアーマー
A	3	– ビランビー	アレン	※	1	1300	112	5000	–
A	3	– ビランビー	ジェリル	※	1	1300	127	5000	–
A	3	– ビランビー	フェイ	※	1	1300	112	5000	–
A	3	– ファイア・H	グレン	※	1	※※	134	7000	新型レーザー発振器
A	3	– ファイア・C	ジョージー	※	1	2800	134	7000	改良型バーニア
A	3	– ビルバイン	ショウ	※	1	1700	129	7000	–
A	3	– ダンバイン	マーベル	※	1	※※	127	4500	–
A	3	– ガンダム	セイラ	※	1	※※	119	3500	–
A	3	– ガンタンク	リュウ	17	1	※※	118	3000	–

※別れた時の状態+3　※※別れた時の状態

NEXT ▶ SCENARIO 018：「新たな戦力」 or 022：「新たな戦力」

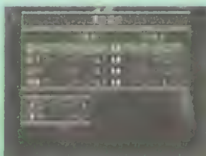
「新たな戦力」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ／アポリー(リックディアス赤)／ロベルト(リックディアス赤)／ファ(メタス)／カツ(ネモ)＋5機

ワンポイントアドバイス



由此開始便擁有能用到最後的主力機組。針對改造來進行說明。改造要慎重行事，考量機組的特性(例如以速度取勝的機組便改良其機動性)。以加強機組的長處來進行改造，才能在往後的戰鬥中生存。

イベント

戰鬥之前所召喚的アポリー(リックディアス赤)、ロベルト(リックディアス赤)、ファ(メタス)及カツ(ネモ)4人，一開始便可使用。

戰鬥時，ギャブレー和ダバ交戰時會發生會話。ムジカ可向ギャブレー(A. テンプル)進行說服，2次便可成功。過關時便成為同伴。ダバ(エルガイムMK-Ⅱ)、アム(エルガイム)、キャオ(ディザード白)、レッシィ(ディザード赤)以及リリス會在過關後離去。敵方全滅後，進入劇情019。

攻略ポイント

敵人為ギャブレー(A. テンプル)、アントン(バッシュ)、ヘッケラー(バッシュ)以及バルブド9架，我方則包括戰鬥前所召喚的4人一共10機，戰力上大致相同。バルブド6機在第1回合便會開始攻擊。我方以主力機組進行對抗。較接近我方的3架バルブド，使用クレーバズーカ進行攻擊，便能在對方行前解決。



←ギャブレー的心開始猶豫…

接著對付13人眾。アントン、ヘッケラー的バッシュ及ギャブレー的A.テンプル雖有裝備バスターランチャー。但他們不會使用到，所以可以直接接近，以ビルバイン的オーラソード和リックディアス的クレーバズーカ實彈武器進行攻擊。但是對方的攻擊力很強，要小心遭到反擊。

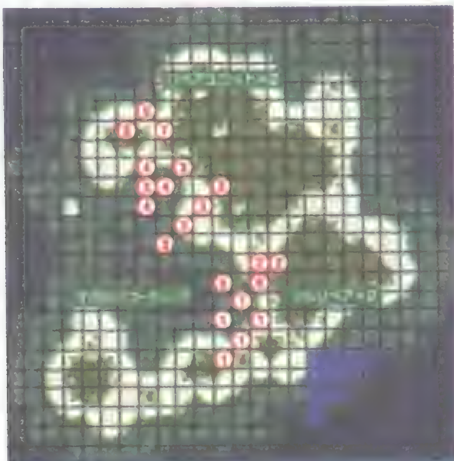
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	バルブド橙	ポセイダル兵	18	9	3500	78	800	—
—	—	2	バッシュ	アントン	19	1	3700	124	5500	高効率レンズ
—	—	3	バッシュ	ヘッケラー	19	1	3700	124	5500	—
—	—	4	A・テンプル	ギャブレー	20	1	4000	140	7000	ロングバレル

NEXT ▶ SCENARIO 019：「デロス上空」

「デロス上空」

勝利条件 敵の全滅or5ターン経過 **敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+9機

豆知識



ヤザン・ゲーブル是操縱ハンブラビ的名駕駛員，擅長將對方打的毫無反擊能力，再慢慢給予致命一擊。這種殘酷的作戰方式，反映了他的個性。從某個角度看來，或許ヤザン只是坦白的表現出平常人不會在人前顯現的感情罷了。

イベント

經過5個回合，戰鬥會強制結束。過關後カミーユ(Zガンダム)及エマ(ガンダムMK-Ⅱ)會成為同伴，進入劇情020。



←無法對曾經一同作戰的人下手。

攻略ポイント

本關只要經過5回合便結束，可以不必太過硬拼。想要在限制回合內全滅對手是不可能的。在此要作的，是提昇角色等級。一般機組以ジムⅡ和リックディアス為對象，而主力機組則以地圖左上的ハンブラビ隊為目標。另外ヤザン身上有道具リペアボックス×2。幸運的是，目標也會以最短路線向我軍前進，所以能在短期決勝負。序盤時便一口氣使用精神指令。還有即使將カミーユ和エマ打敗，他們仍會成為同伴。



←適合提昇我方戰力的攻擊對象。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 ジムⅡ緑	エゥーゴ兵	18	5	3000	75	800	—
—	—	2 リックディアス黒	エゥーゴ兵	18	2	3400	77	800	—
—	—	3 マラサイ	ティターンズ兵	19	6	3700	79	800	—
—	—	4 バーザム	ティターンズ兵	19	3	3500	78	800	—
—	—	5 Zガンダム	カミーユ	18	1	3100	136	5000	マグネットコーティング
—	—	6 ガンダムMK-Ⅱ白	エマ	18	1	3100	121	4000	フルリペア×2
—	—	7 ハンブラビ	ラムサス	20	1	4100	126	4500	—
—	—	8 ハンブラビ	ダンケル	20	1	4100	126	4500	—
—	—	9 ハンブラビ	ヤザン	21	1	4100	141	5000	リペアユニット×2

NEXT ▶ SCENARIO 021：「天空の門」

「天空への門」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋8機

イベントチェック！



本劇情會因為ギャブレー是否為我方同伴而使難易度產生變化。ギャブレー為同伴的場合，敵增援為ワザン和マクトミン。ワザン能進行說服，但成功率只有50%。如果ギャブレー不在同伴中，得花2回合進行說服，但必定成功。

イベント

第2回合A地點會出現敵方HM部隊增援。如果ギャブレー不是同伴，便會在此出現。如果是同伴，便是ワザン和マクトミン出現。

ギャブレー可讓ムジカ來說服，第2次說服時能成功。ワザン也能以ムジカ說服，但成功率為50%。

過關後，進入劇情021。

攻略ポイント

劇情一開始，處於被包圍的狀況，要全部存活下來不太容易。主力部隊以外的機組，能用多少精神指令便儘量用，能破壞多少敵機便儘量破壞。

建議先以等級和HP較低的バストール部隊為對象。打倒後在此等待第2回合的敵增援。然後將ワザン說服以增強我方的戰力。

接著將敵機逐機擊破。要注意的是黑騎士的ズワース，不以側面及背面進行攻擊是打不中的。以ショウ使用[熱血]，再以オーラソード進行攻擊。

UNIT DATA

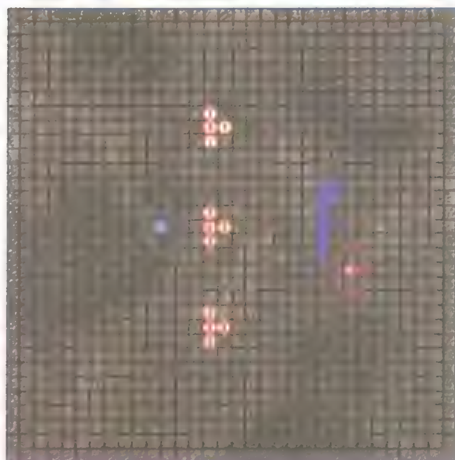
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1	バストール	クの兵	20	2	2000	70	800	−
−	−	2	ビアレス黒	クの兵	20	1	1900	70	800	−
−	−	3	レプラカーン	クの兵	20	4	2000	70	800	−
−	−	4	ドラムロ赤	クの兵	20	3	2000	70	800	−
−	−	5	ライネック	クの兵	20	4	3000	75	800	−
−	−	6	バストール	クの兵	21	3	3000	75	800	−
−	−	7	ドラムロ赤	クの兵	21	3	1700	69	800	−
−	−	8	ライネック	ミュージィ	22	1	3000	135	5000	強化オーラマルス
−	−	9	ビアレス黒	トッド	22	1	1900	130	5000	アクティブスラスター
−	−	10	ズワース黒	黒騎士	23	1	4300	142	8000	エネルギータンク
A	2	−	バッシュ	ヘッケラー	22	1	3700	124	5500	−
A	2	−	A・テンプル	アントン	22	1	4500	128	5500	−
A	※	−	アトール	ギャブレー	23	1	4500	143	7000	−
A	※	−	バッシュ	ワザン	23	1	3200	136	6000	−
A	※	−	アトールV	マクトミン	23	1	5300	147	7000	−

※ギャブレーが仲間にいない場合はギャブレー、いる場合はワザンとマクトミン出撃

▶ SCENARIO 021：「黒い誘惑」

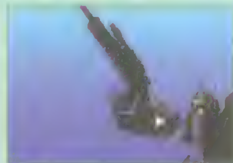
「黒い誘惑」

勝利条件 敵の全滅　　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／エルチ(ザブングル)＋6機

豆知識



[戰鬥メカ ザブングル]的機組終於開始出現。在類似西部拓荒時代的世界中，有一群只為了生存而進行奮鬥的人。他們所乘坐的機種，稱為WM(工作機)這種機體的特徵是擁有優越的耐久力，並相當擅長白兵戰和物理攻擊。充分反映出在原作中，即使一再被打倒，卻仍然再站起來奮鬥的精神。

イベント

劇本一開始和エルチ(ザブングル)成為共同戰線。第2回合，ティンプ(ブラッカリィ)、ホーラ(ガラパゴス)、ゲラバ(ガラパゴス)以我方援軍身分出場。第3回合，ジロン(ウォーカーギャリア)、ラグ(ザブングル)、ファットマン(ガバメント赤)、ブルメ(カブリコ白)和ダイク(ダッガー白)會以敵增援登場。敵軍全滅後，進入劇情023。

攻略ポイント

敵軍是以トロン(カブリコ灰)為首的WM部隊。敵方具有[陸戰用]的機能，因此在此種地形具有高移動力。回合一開始，雙方距離會一下子縮短，馬上成為交戰狀態。接下來的處置，便成為要點。以高機動力的主要機組來吸引對方攻擊。第2回合ティンプ的援軍到達後，戰況會對我方有利。



↑アイアンギアー隊成為敵人!?

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1 カブリコ白	ブレーカーA	22	3	3500	78	800	−
−	−	2 ダッガー白	ブレーカーA	22	3	3800	79	800	−
−	−	3 ガバメント赤	ブレーカーA	22	3	3900	80	800	−
−	−	4 ドラン	ビリン	23	1	3500	123	4500	−
−	−	5 ドラン	マリア	23	1	3500	123	4000	−
−	−	6 カブリコ灰	トロン	24	1	4300	127	7000	−
A	3	− ガバメント赤	ファットマン	22	1	3900	125	4000	−
A	3	− カブリコ白	ブルメ	22	1	3500	123	4000	−
A	3	− ダッガー白	ダイク	22	1	3800	124	4000	−
A	3	− ザブングル	ラグ	23	1	3800	139	5000	−
A	3	− ウォーカーギャリア	ジロン	23	1	4300	142	5000	−

NEXT ▶ SCENARIO 023：「リトルレジスタンス」 or 027：「シップジャック」

「新たな戦力」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ/アポリー(リックディアス赤)/ロベルト(リックディアス赤)/ファ(メタス)/カツ(ネモ)+5機

ワンポイントアドバイス



關於強化道具的說明。聖甲機(ビルバイン或ダンバイン),由於HP非常低。如果裝備強化裝甲的道具,只能成為半調子的機體。應該以マグネットコーティング之類強化機動力的裝備來提高迴避率,如此便能成誘敵機組而活躍。

イベント

戰鬥前所召喚的アポリー(リックディアス赤)、ロベルト(リックディアス赤)、ファ(メタス)和カツ(ネモ)等人,一開始便能進行使用。

ギャブレー和ダバ交戰時,會發生會話。

ムジカ能向ギャブレー(A.テンプル)進行說服,第2次便能說服成功。過關後,ダバ(エルガイムMK-Ⅱ)、アム(エルガイム)、キャオ(デーザィド白)、レッシィ(デーザィド赤)和リリス便會離去。進行劇情044。

攻略ポイント

靠近我方的4架バルブド,會在第1回合便進行攻擊,我方必須以主力機組前往應戰。這4架バルブド可以在地第1回合便擊敗。將バルブド擊退後,便和13人眾交戰。アントン、ヘッケラー的バッシュ以及ギャブレー的A.テンプル攻擊力很高,要避免遭到反擊。ムジカ使用[熱血]進行白兵戰或以ビルバイン的オーラソード最具效果。



↑令人戰慄的攻擊!A.テンプル!!



↑一定會成為激烈的攻防戰!!

UNIT DATA

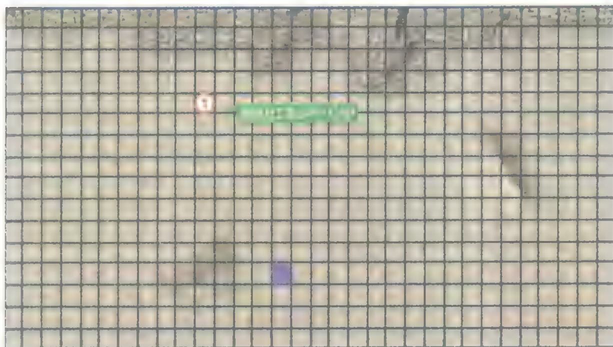
位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
-	-	1 グライア	ポセイダル兵	18	9	3000	75	800	-
-	-	2 バッシュ	アントン	19	1	3700	124	5500	高出力ブースター
-	-	3 バッシュ	ヘッケラー	19	1	3700	124	5500	-
-	-	4 A・テンプル	ギャブレー	20	1	4500	143	7000	ニューロセンサー

NEXT ▶ SCENARIO 044 :「レギ」

SCENARIO 023

「リトルレジスタンス」

勝利条件 グロッキーの撃墜　敗北条件 カミーユの撃墜



出撃ユニット

カミーユ(Zガンダム)



↑接受了アマンダラ的條件，便來到此劇情。



↑グロッキー的ブロメウス對遠距離物理攻擊相當得意。

イベント

在シルバラード移動中，發現一架WM在追一個小孩子。看見這種情景的カミーユ克制不住便單獨出擊。 カミーユ將グロッキー擊墜後便過關，進入劇情024。另外會發生和チル的對話事件。

攻略ポイント

グロッキー搭乘ブロメウス和カミーユ的Zガンダム進行單挑。對方裝備著[高出力エネルギーCAP]，但對於善長物理攻擊的WM根本毫無用處。使用[熱血]在短期內決勝負。



豆知識



カミーユ是幽谷所屬的駕駛員，以Zガンダム來作戰。擁有比アムロ還高的NT素質。平時為一個溫柔的少年，但是對自己的名字像女孩相當在意。ジェリド曾以這一點嘲笑他，結果他當場就賞了對方一計右鉤拳。在故事最後一集裡，和シロッコ進行決戰，雖然最後打敗了シロッコ，但自己卻人格崩潰。

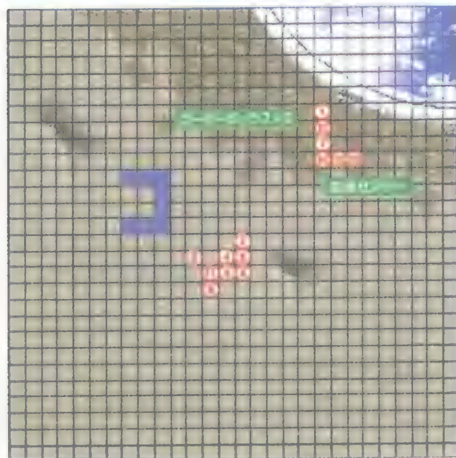
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1 ブロメウス茶	グロッキー	24	1	3800	124	7000	高出力エネルギーCAP

NEXT ▶ SCENARIO 024 :「アイアンギアー」

「アイアンギアー」

勝利条件 エルチの撃墜 **敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+7機

ワンポイントアドバイス



特殊能力中有一種叫做[安上がり]的，是在改造時產生作用的能力。便是改造資金只要一般機種的一半。WM這種機種原本便是以在最經濟的情況下能發揮最大能力的條件下製造的，最好能改造此機種的HP和格鬥能力。改造的好的話，要成主力機組也不是困難的事情。不要因為它吃汽油便小看它哦！

イベント

第2回合時會出現チル對ジロン進行說服的事件，接著ジロン一行人便成為同伴。此時エルチ則成為敵人。

過關後，ジロン、トロン、ラグ、ファットマン、ダイク、ビリン、マリア和ブルメ成為同伴，並得到他們搭乘的機組。將エルチ擊敗，便進入劇情025。

攻略ポイント

戰鬥一開始位於敵方(ジロン等人)的側面位置，要避免和他們產生戰鬥。第2回合，在チル說服之後，所有的敵人都成為己方。和對方和解後，戰力便壓倒性的對我方有利。

首先以聖甲機機組在中距離消耗敵方HP，再以ムジカ等具有[熱血]的角色從側面及背面進行攻擊。



UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	ダッガー茶	ブレーカーB	24	1	4000	80	800	—
—	—	ダッガー白	ダイク	24	1	3800	124	4000	—
—	—	ガバメント赤	ファットマン	23	1	3900	125	4000	—
—	—	カプリコ白	ブルメ	23	1	3500	123	4000	—
—	—	ドラン	マリア	23	1	3500	123	4000	—
—	—	ドラン	ビリン	23	1	3500	123	4500	—
—	—	ドラン	グレタ	24	1	3700	124	5000	—
—	—	ザブングル	ラグ	24	1	3800	139	5000	—
—	—	ウォーカーギャリア	ジロン	24	1	4300	142	5000	—
—	—	ガラバゴス	ゲラバ	24	1	4400	127	6000	—
—	—	カプリコ灰	トロン	25	1	4300	140	7000	—
—	—	ザブングル	エルチ	25	1	4000	127	7000	ローダーボックス×3
—	—	ガラバゴス	ホーラ	25	1	4400	129	7000	—
—	—	ブラッカリィ	ティンプ	26	1	4700	144	8000	生体センサー

NEXT ▶ SCENARIO 025 :「ドーム」

「ドーム」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／ジロン(ウォーカーギャリア)／ラグ(ザブングル)／ビリン(ドラン)／マリア(ドラン)+5機

イベントチェック!



キャローン・キャル是搭乘トラン的駕駛員，為一群勇猛不輸男人的女傭兵的首領，是足以擔任イノセント軍指導者的實力派。在原作之中，他為了立功而襲擊野戰醫院時。近乎諷刺的和親妹妹ビリン以敵對的方式再會。

イベント

戰鬥開始時，出擊者為ジロン、ラグ、ビリン及マリア4機。第2回合時，由ティンプ所率領的增援部隊在A地點出場。第4回合我方機組會以增援部隊身分在A地點出場。

キャローン和ビリン在交戰時會出現會話，接著キャローン會放棄以ビリン為攻擊對象。另外キャローン和ジロン交戰時也會出現事件。敵方全滅後進入劇情026。

攻略ポイント

戰鬥開始ジロン、ラグ、ビリン和マリア會先行出擊。如果一開始便和敵方交戰，會有被女傭兵集中攻擊的危險。此時最好和己方機組進行會合。雖然ティンプ部隊也會出場，但要先和キャローン部隊進行交戰。トラン的[格鬥]非常強力必須留意。

再來以繞道的方式，到ブラッカリィ部隊的側面。以ショウ的ビルバーン使用[熱血]，再以オーラソード攻擊為主要方式，對ブラッカリィ的側面進行集中攻擊。



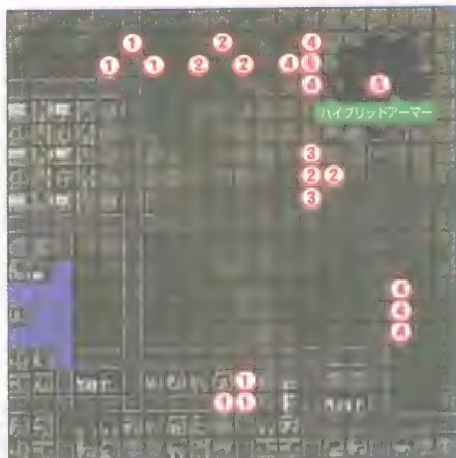
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1	ブロメウス茶	ブレーカーB	24	3	3800	79	800	−
−	−	2	ドラン	パッタ	25	1	3800	109	5000	−
−	−	3	ドラン	アル	25	1	3800	109	5000	−
−	−	4	ドラン	ルトフ	25	1	3800	109	5000	−
−	−	5	ドラン	レスリー	25	1	3800	109	5000	−
−	−	6	ドラン	キャローン	26	1	3800	124	6000	−
−	−	7	ザブングル	エルチ	26	1	4100	141	7000	リペアボックス
A	2	−	ダッガー茶	ブレーカーB	26	7	4100	81	800	−
A	2	−	ブラッカリィ	ティンプ	27	1	4800	144	8000	エナジーパック

NEXT ▶SCENARIO 026 :「偽りのマスター」

「偽りのマスター」

勝利条件	敵の全滅	敗北条件	ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ+9機

ワンポイントアドバイス



用來召喚ブランチ的デュプリケーター，即使攻擊也不會進行反擊。而且等級為28相當高，是作為提昇等級的最佳對象。擁有[努力]的機組，絕對要使用後再攻擊。デュプリケーター在經過16回合便會自爆，要是陷入這種情況，就無法獲得其所裝備的[ハイブリッドアーマー]了。

イベント

事件過關後，エルチ的洗腦會解除，成為同伴。並能得到機組ザブングル。如果經過16回合仍未把デュプリケーター破壞，它便會自爆。將敵方全滅或經過16回合，便進入劇情031。



←無法進行接近戰，以飛行道具進行攻擊。

攻略ポイント

敵人為防衛デュプリケーター而採防禦陣勢，不會積極的進行攻擊。最初的對手為カプリコ。對方會直接攻擊，要慎重迎敵。接著順勢往デュプリケーター的方向移動，途中會遭遇プロメウス和ガバメント。我方可由對方側面進行攻擊，因此不會變成苦戰。和エルチ部隊交戰時，要保留一點實力，才能於破壞デュプリケーター時派上用場。努力的在16回合內破壞。



↑真不愧為エルチ......即使是敵人。

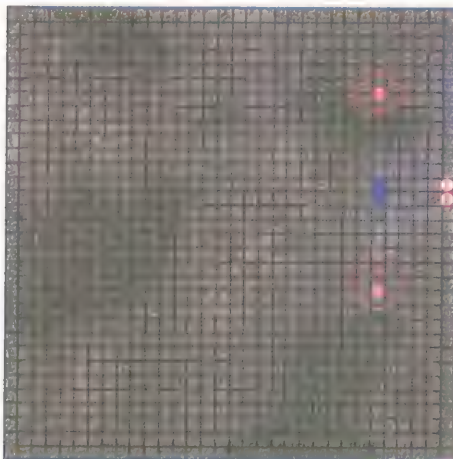
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1	カプリコ桃	ブレーカーB	26	6	4000	80	800	―
―	―	2	ダッガー茶	ブレーカーB	26	5	4300	82	800	―
―	―	3	プロメウス茶	ブレーカーB	26	2	4000	80	800	―
―	―	4	ガラパゴス	ブレーカーB	27	6	4700	84	800	―
―	―	5	ザブングル	エルチ	27	1	4300	82	800	―
―	―	6	デュプリケーター	ラビニア司令	28	1	6500	153	9000	ハイブリッドアーマー

NEXT ▶SCENARIO 031：「宇宙へ」

「シップジャック」

勝利条件 敵の全滅or4ターンの経過　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／カミーユ(Zガンダム)

豆知識

在[戰鬥メカ ザブングル]的世界，有一項3日法規:無論任何犯罪只要超過3天，便要將一切付諸流水。即使是搶來的東西，經過3天就成為自己的。[你的東西就是我的東西]在這裡被當作理所當然的觀念。在西部拓荒時代背景的生活，光是為了生活便得戰鬥。光想想就不禁對這些人感到敬佩。

イベント

第2回合チル(ドラン)、ブルメ(カブリコ白)及ダイク(ダッガー)在A地點登場。過關後，ジロン、ラグ、チル、ブルメ、ダイク、ビリン、マリア和ファットマン成為同伴。能得到ウォーカーギャリア、ザブングル、カブリコ白、ダッガー、ドラン×3以及ガバメント等機組。經過3回合或敵人全滅後，進入劇情028。

攻略ポイント

ムジカ和カミーユ在地上探索時發生意外狀況，我方不會出現援軍。另一方面，對手是ジロン的ウォーカーギャリア和ラグ的ザブングル。如果隨便攻擊，會吃不完兜著走。第2回合和第3回合陸續會出現敵方增援。本劇情最重要的事便是[逃跑]，最好朝ウォーカーギャリア部隊的反方向前進。經過3回合便重新奪回シルバーラド的主導權，在此之前只有忍耐了。



↑成功奪回シルバーラド。

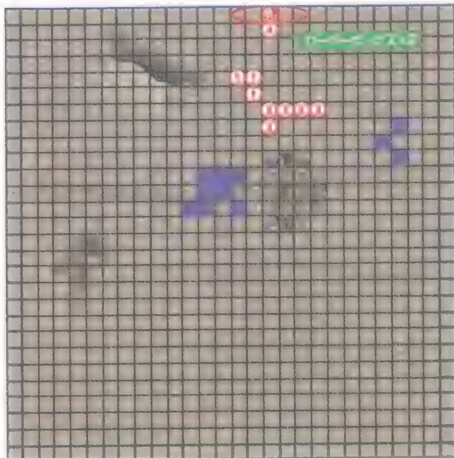
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1	ウォーカーギャリア	ジロン	23	1	4300	142	5000	－
－	－	2	ザブングル	ラグ	23	1	3800	139	5000	－
A	2	－	ドラン	チル	20	1	3500	123	5000	－
A	2	－	カブリコ白	ブルメ	22	1	3500	123	4000	－
A	2	－	ダッガー白	ダイク	22	1	3800	124	4000	－
B	3	－	ガバメント赤	ファットマン	22	1	3900	125	4000	－
B	3	－	ドラン	マリア	22	1	3500	123	4000	－
B	3	－	ドラン	ビリン	22	1	3500	123	4500	－

NEXT ▶ SCENARIO 028：「反転」

「反転」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／ジロン(ウォーカーギャリア)／トロン(カプリコ灰)+6機

豆知識



在[戰鬥メカ ザブングル]所登場的エルチ・ガーコ。原本為アイアンギアー的艦長，但後來被イノセント人綁架並洗腦，和過去的同伴進行戰鬥。一直到アーサー犧牲後，才解除洗腦。

イベント

第3回合エルチ部隊會以敵方增援登場。

過關後，トロン(カプリコ灰)成為同伴。敵方全滅後，進入劇情029。



←這算是讓你下地獄的禮物……

攻略ポイント

トロン所率的ソルト軍和ティンプ所率的イノセント軍之間的戰鬥。戰鬥開始時，我方機組被トロン部隊和ティンプ部隊所包夾。直接以兩側進攻。但此時如果沒有好好打倒敵機，遭到反擊時便會陷入苦戰。最好能以[熱血]給對方致命的攻擊。但如果考慮到對方第3回合的援軍，最好還是不要太過消耗精神指數。增援部隊由ティンプ的初期位置後方登場，最好以ザブングル部隊在其側面待機，再伺機攻擊。主要的機組以ショウ使用[熱血]配合オーラソード來攻擊對手。



↑ティンプ的愛機ブラッカリィ!!

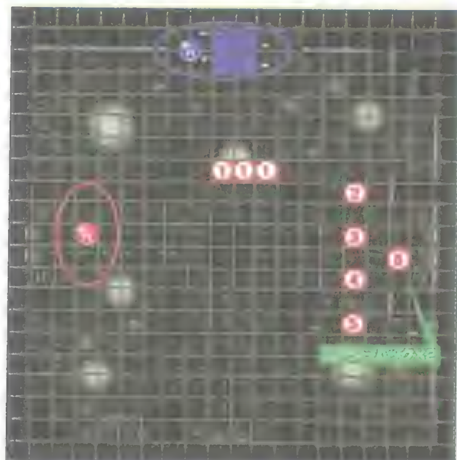
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	① ダッガー茶	ブレーカーB	23	3	4000	80	800	—
—	—	② ブロメウス茶	ブレーカーB	23	3	3700	79	800	—
—	—	③ カプリコ桃	ブレーカーB	23	2	3700	79	800	—
—	—	④ ブラッカリィ	ティンプ	26	1	4700	144	8000	ローダーボックス×2
Ⓐ	3	— ドラン	ブレーカーB	26	2	3700	79	800	—
Ⓐ	3	— ガラパゴス	ゲラバ	27	1	4400	112	6000	—
Ⓐ	3	— ザブングル	エルチ	27	1	4000	140	7000	ニューロセンサー
Ⓐ	3	— ガラパゴス	ホーラ	28	1	4400	127	7000	—

NEXT ▶ SCENARIO 029 :「ドーム」

「ドーム」

勝利条件	敵の全滅	敗北条件	ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ／ジロン／ラグ／ビリン／マリア+6機

ワンポイントアドバイス



大部分屬[戰鬥メカザブングル]的成員，都能使用[熱血]。這個精神指令能造成對方很大的傷害，在遊戲中相當重要，如果配合[氣合][鐵壁]等指令，無論攻守方面都能和頭目匹敵。因此好好培養這些角色決不會吃虧。

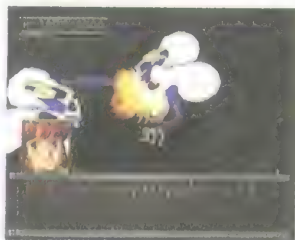
イベント

戰鬥一開始，ジロン、ラグ、ビリン、マリア4人會先出擊。第2回合時，ティンプ的WM部隊會在A地點登場，同時我方所選擇的7台機組會在A地點登場。

キャローン和ビリン交戰時會出現會話，接著キャローン便不會攻擊ビリン。敵方部隊全滅後，進入劇情030。

攻略ポイント

戰鬥開始，ジロン等人會先行出擊。第1回合要避免和對方正面交鋒。想辦法接近キャローン部隊的側面，等到己方機組會合後，便可以進行反擊。敵方也會有增援，但不會主動進攻。因此可以先把キャローン小隊打敗。然後由ティンプ的側面接近進攻，以主力機組+[熱血]攻擊，一口氣收拾掉。



↑充滿諷刺的姊妹決鬥。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
–	–	1	ブロメウス茶	ブレーカーB	24	3	3800	79	800	–
–	–	2	ドラン	レスリー	25	1	3800	109	5000	–
–	–	3	ドラン	ルトフ	25	1	3800	109	5000	–
–	–	4	ドラン	アル	25	1	3800	109	5000	–
–	–	5	ドラン	バッタ	25	1	3800	109	5000	–
–	–	6	ドラン	キャローン	26	1	3800	124	6000	エナジーパック×2
[illegible]	2	–	ダッガー茶	ブレーカーB	24	5	4100	81	800	–
[illegible]	2	–	ガラパゴス	ゲラバ	25	1	4500	128	6000	–
[illegible]	2	–	ガラパゴス	ホーラ	26	1	4500	128	7000	–
A	2	–	ブラッカリィ	ティンプ	27	1	4800	144	8000	ハイオクガソリン

NEXT ▶ SCENARIO 030：「偽りのマスター」

「偽りのマスター」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／ジロン（ウォーカーギャリア）／ラグ（ザブングル）／ビリン（ドラン）／マリア（ドラン）+6機

ワンポイントアドバイス



根據機種的不同，會有不同的特殊能力。例如聖甲機擁有能減輕物理攻擊1500的[オーラバリア]。好好利用這一點，當對方的主力為WM部隊時，AB系機種幾乎所向無敵。

イベント

過關後，エルチ的洗腦便會解除,成為同伴，並獲得機組ザブングル。經過16回合仍無法破壞デュプリケーター時，它便會自爆。敵方全滅後，進入劇情031。



←洗腦解除……現在是同伴了!!

攻略ポイント

對方必須守護デュプリケーター，理應採取防禦。但グロッキー的機組卻一股腦進攻，感覺不出在防守。以最前方的プロメウス開始，依照順序迎擊。如果對方排成一列，便使用カミーユ的ハイパーメガランチャー或ジロン的ブーメランイディオム等地圖兵器進行攻擊。能夠巧妙地誘導的話，便可一口氣攻擊一大堆敵人，接著只要予以致命一擊便可以了。然後向デュプリケーター進行進攻。為了得到ハイブリッドアーマー，因此必須想辦法在16回合內擊倒。



↑為得到機體而不擇手段!!

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 カプリコ桃	ブレーカーB	26	3	4000	80	800	－
－	－	2 プロメウス茶	ブレーカーB	26	3	4000	80	800	－
－	－	3 ダッガー茶	ブレーカーB	26	1	4300	82	800	－
－	－	4 ガラパゴス	ブレーカーB	27	2	4700	84	800	－
－	－	5 プロメウス	グロッキー	27	1	4000	125	7000	－
－	－	6 デュプリケーター	ラビニア司令	28	1	6500	163	9000	ハイブリッドアーマー

NEXT ▶ SCENARIO 031：「宇宙へ」

「宇宙へ」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／ラルフ+8機

イベントチェック!

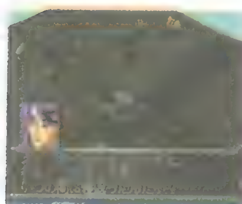


於[重戦機エルガイム]所出場的オルトナ・ポセイダル。平時以アマンダラ・カマンダラ的身分出現。但在實際上，卻是暗中支配著ダバ所居住的ペンタゴナ世界的男子，同時也是滅絕ダバ的族人的主謀者。如果在3回合內打倒他，オージェ會於生體能源而強化成オージ。オージ的能力是頭目級的，絕對不能大意!!

イベント

3回合內打敗アマンダラ(オージェ)的話，他會變身為オージ。

過關後，ダバ、アム、レッシィ成為同伴，進入劇情032。



←反咬ラルフ一口的ネイ

攻略ポイント

本官重點在於能否於3回合內打敗アマンダラ(オージェ)，使它變身為オージ。アマンダラ具有[強化ジーンブラ(HM専用)]的強化道具，是絕對要到手的物品。

首先,以HI-νガンダム或ビルバイン等機組使用[覺醒]、[再動]等指令，一口氣向オージェ的方向移動，接著以數機進行包圍，使用[熱血]、[閃き]作組合攻擊。オージ的攻擊防禦力都不是蓋的，而且具有Bコート，因此要以オーラショット或オーラソード為主進行攻擊。



↑オリビー......難道妳被洗腦了!?

UNIT DATA

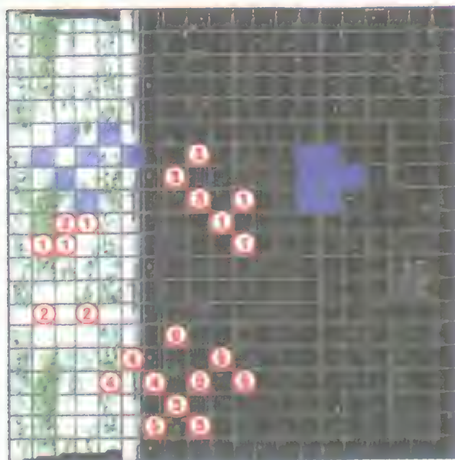
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
–	–	1	バルブド紫	ポセイダル兵	27	9	3700	79	800	–
–	–	2	C·テンプル黄	オリビー	26	1	4000	125	6000	フルリペア×2
–	–	3	C·テンプル黒	リョクレイ	28	1	4000	140	6000	–
–	–	4	A·テンプル	アントン	28	1	4000	125	5500	–
–	–	5	バッシュ	ヘッケラー	28	1	3900	120	5500	–
–	–	6	オージェ	ネイ	29	1	4700	144	7000	エナジーパック
–	–	7	アトールV	マクトミン	29	1	5500	148	7000	高出力ブースター
–	–	8	オージェ	アマンダラ	30	1	4700	174	10000	脳波照準機
–	※	–	オージ	アマンダラ	31	1	7500	188	10000	強化ジーンブラ

※3ターン以内でオージェを倒すと出現

NEXT ▶SCENARIO 032：「コスモスピープル」

「コスモスピープル」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ／シャア(ジオング)／アムロ(Hi-νガンダム)／ハマーン(キュベレイ)／ガトー(ガンダムGP-02A)／ラル(リックドム)／ジオン兵(ゲルググ)／ジオン兵(ザクII)+6機

ワンポイントアドバイス



GP-02A裝載有核彈頭火箭筒(アトミックバズーカ)，這個武器對以後的故事發展，是相當大的關鍵。分歧的決定在劇情036[おちる空]。如果想和ハマーン見面的人，可以不管。但如果想和グレン見面的，就必須留意!!

イベント

突然在宇宙中出現戰火。過關後，シャア(ジオング)、アムロ(HI-νガンダム)、ハマーン(キュベレイ)、ガトー(ガンダムGP-02A)、ラル(リックドム)再加上2台機組會成為我方成員。敵方全滅後，進入劇情033。



←今ア・バオア・クー 憂慮的勇士在此復活!!

攻略ポイント

集中所最強剛彈部隊的關卡。如果太大意的話，會在這裡失敗。

一開始便能對我方正面的ガルバルディβ和ハイザック進行背面攻擊。使用[熱血]、[激勵]的話，一開始便能打倒對方。以シャア為首的ガンダム部隊和正面的ガルバルディβ及ジムII進行作戰。使用HI-νガンダム的フィン・ファンネル和ジオング的擴散粒子砲最具效果。將小敵人收拾掉以後，MAザクレロ應該會在我方機組附近徘徊。要小心對方的地圖兵器[擴散メガ粒子砲]，使用能抵抗光束系攻擊的エルガイムMK-II來應付就沒有問題。



↑雖然比卡通版時來的正經……

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	ガルバルディβ	連邦兵	27	6	4000	80	800	－
－	－	ジムII赤	連邦兵	28	3	3200	76	800	－
－	－	ハイザック紫	連邦兵	28	3	3400	77	800	－
－	－	マラサイ	ティターンズ兵	28	3	4100	96	1000	－
－	－	バーザム	ティターンズ兵	28	6	3900	95	1000	－
－	－	ザクレロ	デミトリー	31	1	4200	141	6000	－

NEXT ▶SCENARIO 033 :「エヴォリューション」

「エヴォリューション」

勝利条件 ナイチンゲールの発見　**敗北条件** ムジカの撃墜

出撃ユニット ムジカ＋11機

ワンポイントアドバイス



在此劇情中，由爛東西到重要道具，能夠挖到各種殘骸。其中[クィンマンサ的殘骸]一定要得到，它能將ラルフ的カリオン.G強化成為I.HM機種專用的強化道具[ファティマ]也是不可多得的好東西。最好能夠不要遺漏任何道具，最後再取得[ナイチンゲール的殘骸]。

イベント

第2回合，クァイア部隊會於A地點登場。戰鬥結束後會出現選項。選[シャアに同行する]則ハマーン(キュベレイ)、ガイー(ガンダムGP-02A)會離開部隊，進入劇情034。如果選[ハマーンについてゆく]則シャア(ジオング)會離開，進入劇情035。



←使用探索能力前進!!

攻略ポイント

埋藏道具的內容如同右表所記載。除了[ナイチンゲール的殘骸]外，還有其他的重要道具，最好能全部到手。

本關的地圖有機雷存在，使用具有探索能力或是裝備探索道具的機組為先鋒部隊。第2回合敵方部隊會登場，把他們全部收拾掉，才能專心尋找道具。首先以右上方的クァイア部隊為目標，打敗後將隊員分為2隊前進，個別將位於左右兩方的敵人打倒。

埋蔵アイテムリスト

1. ナイチンゲールの残骸
   クァイア・Dが、Eにパワーアップ
2. クィンマンサの残骸
   カリオン・Gが、Iにパワーアップ
3. ファティマ
4. リペアボックス×3
5. リペアユニット×3
6. フルリペア×3
7. ローダーボックス×3
8. ザクの頭
   (資金＋500)
9. ディザードの脚
   (資金＋1000)
10. 折れたオーラソード
   (資金＋2000)
11. 木目調のハンドル
   (資金＋1000)
12. わけのわからない物
   (資金＋20000)

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
A	2	ークァイア・D縁	ノーザン兵	29	6	3800	79	800	ー
A	2	ークァイア・H	ノーザン兵	29	3	3800	79	800	ー
A	2	ークァイア・F	ノーザン兵	29	6	3800	79	800	ー

NEXT ▶ SCENARIO 034：「女のたくらみ」 OR 035：「女のたくらみ」

「女のたくらみ」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット　ムジカ+7機

豆知識



在[機動戰士ガンダム]出場的シャア是吉翁軍的上校。操控MS的技術，能以[神技]來形容，所以它會有[紅色彗星]的別號。他也是剛彈系列最大的魅力所在。是セイラ的哥哥，也是ジオン・タイクン的長子。抱持著自己的想法和態度，打算對這個世界進行[肅正]。

イベント

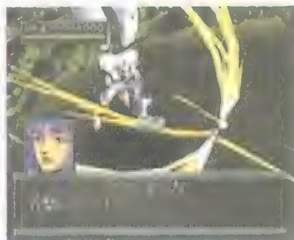
第3回合敵方增援會出現在A地點，第5回合シャア((百式)會在A地點登場。黑騎士、ミュージィ和トッド在被打倒時會出現會話。敵方全滅後，進入劇情036。



◀為了立功而開始焦急的黑騎士，是可怕的強敵!!

攻略ポイント

敵方為聖甲機部隊。首先最好以位於我軍右方的3架レプラカーン為對手。此時由初期位置作橫方向移動，パワーランチャー等中距武器為主。要是太過接近，ミュージィ的部隊會開始迎擊。接著是和トッド部隊交戰，再度往初期位置移動。將這些部隊解決後，就算敵方增援出現，也沒有什麼問題了。一有機會，便使用地圖兵器。



↑別忘了對手的オーラバリア。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	レプラカーン	ドレイクの兵	30	3	2500	88	1000	－
－	－	バストール	ドレイクの兵	30	2	2500	88	1000	－
－	－	レプラカーン	ドレイクの兵	31	4	2500	88	1000	－
－	－	ズワース白	ミュージィ	32	1	4000	140	5000	高性能火薬
－	－	ライネック	トッド	32	1	3500	138	5000	－
－	－	ズワース黒	黒騎士	33	1	4800	144	8000	人工オーラバリア
A	3	－ライネック	ドレイクの兵	32	3	3500	93	1000	－
A	3	－ライネック	ドレイクの兵	33	1	3500	93	1000	－

NEXT SCENARIO 036 :「おちる空」

「女のたくらみ」

勝利条件 敵の全滅 **敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／ハマーン(キュベレイ)／ガトー(GP-02A)+4機

ワンポイントアドバイス

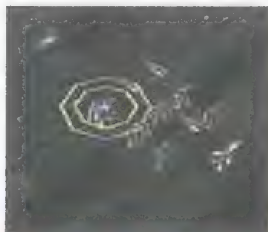


有關精神指令的說明。此後所出現的對手，都必須全力以赴才打的倒。為了和這些敵人對抗，必須分配好己方機組的角色和功能。精神指令的種類，能當為機組功用的依據。最理想的分配為：攻擊機組占5成，補給及回復機組也占5成，如此大致上就沒問題了。

イベント

ハマーン部隊在行軍時，遇上了來路不明的敵人，在殖民地進行戰鬥。

ハマーン及カドー強制出擊。カドー的アトミックバズーカ如果使用過，便會由武器名單上消除。



◀使用[覺醒]便能進行2回移動。

攻略ポイント

敵方為ノーザン兵及アズロニア兵，以5個小隊進行組成。我方以全部機組對敵方各小隊進行擊破。問題在要由哪個小隊開始進行。首先以ハンブラビ為目標最恰當。接著是迎擊而來的バーザム隊和クァイア隊。最後再和カリオン隊交戰。如果隊伍中有ラルフ，就能了解カリオン的長距離武器[サイコスティンガー]必須十分注意。如果成為接近戰，則雙方變為同等條件。但HI-レガンダム和キュベレイ擁有ファンネル，所以不受這種影響。另外P49也曾經提過， カドー的アトミックバズーカ使用與否，會造成劇情的分歧，要慎重考慮。



↑ハマーン前進的目的地是月球!?

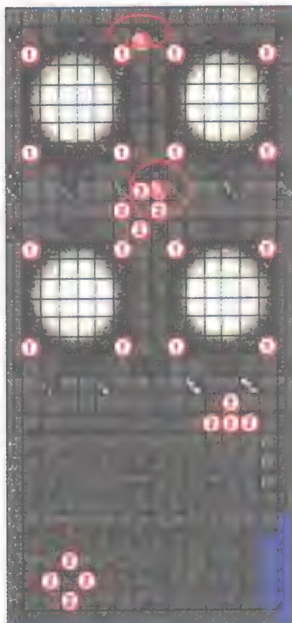
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1	クァイア·D緑	ノーザン兵	29	3	3800	79	800	リペアユニット×2
―	―	2	ハンブラビ	ティターンズ兵	30	3	4800	79	1000	―
―	―	3	バーザム	ティターンズ兵	30	2	4200	96	1000	―
―	―	4	バーザム	ティターンズ兵	31	3	4200	96	1000	―
―	―	5	カリオン·G	アズロニア兵	31	3	3900	80	1000	エナジーパック×2

NEXT ▶ SCENARIO 036 :「おちる空」

「おちる空」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／シャア(百式)+8機

豆知識



ハマーン・カーン，以復興吉翁為目的的謀士，同時是具有NT能力的優秀駕駛員。愛機キュベレイ相當有名氣，也有傳聞說她是シャア的愛人。

イベント

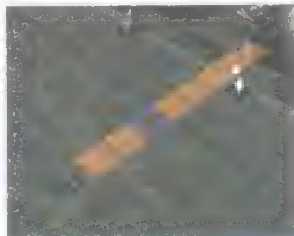
將敵方全滅後， カドー會於A地點出現進行增援。 カドー部隊全滅後， ハマーン會在B地點登場。在將ハマーン打倒後，カドー又會再度出現。在8回合內打敗所有敵軍，且カドー無法使用アトミックバズーカ的狀態下，便阻止成功，進入劇情040。否則就進入劇情037。

攻略ポイント

為了阻止月球落下，必須破壞制御裝置。限制時間只有8回合，條件相當嚴苛。即使使用[覺醒]、[再動]，要打倒カドー的第2波和ハマーン的第3波攻擊仍是相當困難。制御裝置要破壞並非難事，但一共有16處，而且間隔相當大。因為制御裝置是為在縱橫均等的4條直線上，因此可以バスターランチャー之類的直線範圍地圖兵器攻擊，如此可一次破壞4處制御裝置。把成員分為迎敵班和破壞搬來進行戰鬥。如果カドー持有アトミックバズーカ，則無法阻止落下。如果想看CG的話，也只有讓它墜落了。



↑這個地圖需要相當的行動力。



↑地圖兵器能對制御裝置生效!!

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1	制御装置	ジオン兵	29	16	2700	74	1500	―
―	―	2	ガザC	ジオン兵	31	12	5100	86	1500	―
A	※	―	ガザC	ジオン兵	32	4	5100	86	1500	―
A	※	―	GP−02A	ガトー	33	1	4600	158	7000	高出力バーニア
B	※	―	ガザC	ジオン兵	32	3	5100	86	1500	―
B	※※	―	キュベレイ	ハマーン	34	1	4600	173	8000	フルリペア

※敵全滅で出現　※※第2波全滅で出現

NEXT ▶ SCENARIO 037：「亡霊」 OR 040：「グレン」

「亡霊」

勝利条件 ハマーンの撃墜　**敗北条件** ムジカの撃墜

出撃ユニット ムジカ／シャア(百式)+14機

イベントチェック!



在[機動戰士ZZガンダム]出場的エルピー。プル和グレミー(バウ)會以額外角色身分在本關登場。她是搭乘キュベレイMK-Ⅱ黑的強化人類。戰況超過20回合便會出現。再與ガトー交戰時，故意留下一台敵機來累積回合數。ハマーン和グレミー之間的對話值得一見。

イベント

將ガトー(ガンダムGP-02A)打倒時，會出現會話。超過20回合，グレミー(バウ)和プル(キュベレイMK-Ⅱ)會以我方NPC角色登場。敵方全滅後，ハマーン會帶著本隊出擊。將ハマーン(キュベレイ)打倒後，進入劇情038。

攻略ポイント

以貫徹自己野心的ハマーン作為終盤的頭目真是在適合不過了。在グワンバン旗艦上出現的，是被稱為[所羅門的惡魔]的アナベル。ガトー(ガンダムGP-02A)。我方機組以左右對稱形式出現在艦橋上，首先左右雙方都以主力機組為先發，以正面進攻進行決戰。此時要盡量節約精神指數進行戰鬥。沒有アトミックバズーカ的ガトー，威力當場減半。以主力機組進行對決，實力應該不相上下。敵方全滅後，ハマーン部隊會登場。和キュベレー進行長期決戰會相當不利。在她即將出現的位置將組安排好，對方一出現就會成為包圍狀態。此時[熱血]、[必中]、[閃き]都相當重要。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	ザクⅡ綠	ジオン兵	32	9	3700	79	1500	—
—	—	リックドム	ジオン兵	32	9	4500	83	1500	—
—	—	ガザC	ジオン兵	32	3	5100	86	1500	—
—	—	GP−02A	ガトー	34	1	4600	158	7000	—
[illegible]	✣	ゲルググ綠	ジオン兵	33	9	4700	84	1500	—
[illegible]	✣	ガザC	ジオン兵	33	9	5100	86	1500	—
[illegible]	✣	リックドム	ジオン兵	33	3	4500	83	1500	—
[illegible]	✣	キュベレイ	ハマーン	35	1	20000	250	8000	—

✣敵全滅で出現

NEXT ▶SCENARIO 038：「新たなる鼓動・月へ」

「新たなる鼓動・月へ」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋14機

ワンポイントアドバイス



以敵方增援部隊出現的チャシギ・ポンツラグル。她的愛機シカンナシン，是一架無論攻守都相當優秀的機體。以HI-νガンダム的フィ・ファンネル加上[熱血]，應該能和對方打成平手。但是她能以ムジカ來說服，所以最好還是進行說服。

イベント

將6架ジャガーノート全滅後，チャシキ(シカソナカン)和エレドライル(ウィンジュエル)所率領的ジャガーノート部隊會隨之登場。

能以ムジカ將チャシキ(シカソナカン)說服，第2次說服時便會成功。然後以チャシキ將エレドライル(ウィンジュエル)說服，此時一定會成功。

敵方全滅後，進入劇情039。

攻略ポイント

相對於對方的6架ジャガーノート，我方機組一共有15架，在戰力上相當有利，但必須避免在地圖中央交戰。這是為了不被後來出現的增援部隊所包圍。在原地等待敵方過來，再進行迎擊。ジャガーノート具有長距離兵器[サイコスティンガ]，因此對方再接近時，我方必須向左右兩邊移動。

打倒先發的ジャガーノート部隊後，チャシキ和エレドライル所領導的增援部隊便出場。如果有照之前的方法移動的話，此時敵方會正好背對我方。這時以ショウ和アムロ使用[熱血]、[覺醒]，盡量消耗對手的HP。在後方的チャシキ，以ムジカ進行說服。

對方的機體能力很高，最好儘早使她成為同伴。雖然要進行2次才能說服，但如果對ムジカ使用[再動]，1個回合對方便能成為同伴。

和チャシキ成為同伴後，エレドライル也能進行說服。她們如果是敵人，會相當棘手，最好儘早使之成為同伴。



↑別讓對手使用地圖兵器!!

UNIT DATA

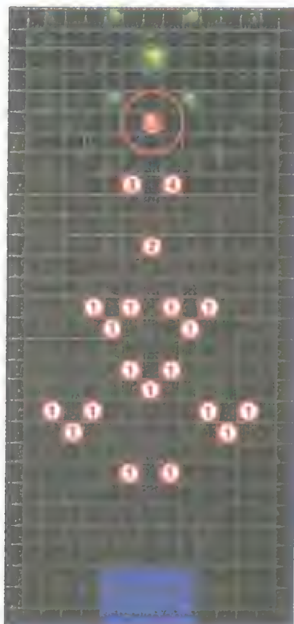
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	ジャガーノート	ブランチ	35	6	7000	155	8000	エナジーパック×3、他
Ⓐ	※	—	ジャガーノート	ブランチ	35	11	7000	155	8000	—
Ⓐ	※	—	シカンナシン	チャシキ	35	1	7500	188	10000	—
Ⓐ	※	—	ウィンジュエル	エレドライル	35	1	6800	184	10000	—

※敵全滅で出現

NEXT ▶ SCENARIO 039：「マザー」

「マザー」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ＋14機

ワンポイントアドバイス



マギー，通稱MD。雖然一次僅能移動一格，但不能因此便小看它。除了移動力之外，對方的所有能力幾乎接近完美。如果以為它動作慢吞吞就隨便攻擊它，先是被閃躲，然後會遭到強烈的反擊。

イベント

如果在劇情038已將チャシキ和エレドライル說服的話，那她們便不會以敵方身分出場。如果只有說服チャシキ，那エレドライル便會出現，而チャシキ的原本出現位置會出現ブランチ(ジャガーノート)。

將敵方全滅後，MD會於デュプリケーター中登場。將MD打倒後，便迎接一個故事的結局。

攻略ポイント

終於到了戰爭要結束之時，敵方布陣為ブランチ所搭乘的ジャガーノート17架以及劇情037[亡靈]所出場的キュベレイ。敵方會全數進行攻擊，是相當符合最後決戰的戰術。要注意將己方角色的任務分配好，大致分為[引開敵方攻擊的機組](迴避能力優秀的機組)、[給予對手重大傷害的機組](攻擊力優秀的機組)、[補給專用機組](擁有回復精神指令,並且裝備回覆輔助裝備的機組)3種。傷害和能源消耗應該會很激烈，要小心應戰。因為MD非常強，至少要留下一組主力部隊。



↑由ブランチ所搭乘的キュベレイ。

MD登場後，首先要靜靜等待。一直到MD從デュプリケーター出來為止，僅能由正面攻擊。記得保持在MD的射程範圍外。持續到能進行背後攻擊後，就發動總攻擊。

UNIT DATA

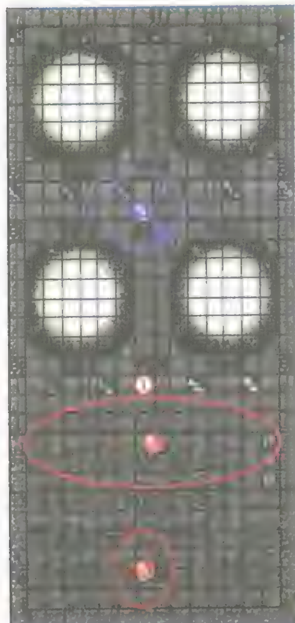
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−		ジャガーノート	ブランチ	38	17	7300	157	8000	−
−	−		キュベレイ	ブランチ	38	1	20000	220	8000	−
−	※		シカンナシン	チャシキ	40	1	7800	189	10000	−
−	※		ウィンジュエル	エレドライル	40	1	7100	186	10000	−
	※※	−	MD	MD	40	1	30000	300	10000	−

※仲間にいない場合のみ出現　※※敵全滅で出現

NEXT ▶ ENDING

「グレン」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ

豆知識



グレン・ドーキンス，是ファイア・ハイブースト的駕駛員，也是ムジカ的青梅竹馬，同時是最能了解她的人。除了長相帥氣之外，還具有爽朗的性格，但對ブランチ卻有強烈的恨意，這和童年的過去有很大的關係。

攻略ポイント

接受グレン(ファイア・H)的要求，ムジカ進行單挑。此時適宜進行消極等待的戰法。因為敵方的增援會由ノズル附近大量出現，在中距離配合[熱血]、[閃き]進攻並給予致命一擊。

接著ロッシュ所率領的本隊便出現。此時我方的機組會登場(大約在ムジカ的初期位置)，將主力機組放置在前線，將迎擊而來的敵機一一擊退。必須注意ロッシュ所搭乘的ファイア・A有配備地圖兵器，如果其射程內有2架以上在待機，他便會發射。因為對手大部分為MS，主要武器為光束系。因此以エルガイムMK-Ⅱ及裝備Iフィールド的機組在前線應戰，就能打的很輕鬆。



▲被自己人由背後攻擊



▲ジョージー搭乘ファイア・C加入戰鬥

イベント

ムジカ和グレン的一對一對決。打敗グレン後，敵方增援於A地點出現。同時我方機組由A地點出擊。此時ジョージー(ファイア・C)以NPC身分參戰。

過關後，グレン(ファイア・H)和ジョージー(ファイア・C)成為同伴。敵方全滅後，進入劇情041。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	クァイア・H	グレン	32	1	4200	141	7000	—
A	※	マラサイ	ティターンズ兵	31	3	4800	99	1000	—
A	⁜	ハンブラビ	ティターンズ兵	31	9	5200	101	1000	—
A	※	バーザム	ティターンズ兵	31	9	4600	98	1000	—
A	⁜	カリオン・G	アズロニア兵	31	3	4300	82	1000	—
A	※	クァイア・A	ロシュ	25	1	4900	115	10000	—

⁜グレンを倒すと出現

NEXT ▶ SCENARIO 041：「新たなる鼓動・月へ」

「新たなる鼓動・月へ」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋14機

イベントチェック!



チャシキ・ホンツラグル・ムジカ有辦法將他說服，但必須連續說服2次才行。在被ジャガーノート包圍的狀況下，要撐過1回合是相當困難的。因此對已進行一次說服的ムジカ使用[再動]。1回合便可使對方成為同伴。

イベント

將敵方全滅後，敵增援會在A地點出現チャシキ(シカンナシン)能被ムジカ說服，第2次進行說服便會成功。而エレドライル(ウィンジュエル)則能以チャシキ進行說服，而且絕對會成功。過關後，如果有通過劇情007，又通過043、117或115其中一個劇情，便進入劇情042。否則敵方全滅後便進入劇情039。

攻略ポイント

將6架ジャガーノート擊落時，要避免在地圖中央交戰，因為那裡是敵方強敵出現的場所。如果被11架ジャガーノート包圍，會一口氣陷入危機。先以等待的方式等先發的ジャガーノート過來。此時將我方機組往左右兩側移動，由ジャガーノート的側面進攻，戰況會對我方有利。將敵方全滅後，敵方增援會出現，依照先前的作戰行動，此時便能由敵方的側、背面進行攻擊，以ムジカ、アムロ、ショウ等人用[熱血]、[激勵]、[捨て身]將對方一口氣收拾。チャシキ以ムジカ進行2次說服便能成為同伴。僅僅是ジャガーノート便不好對付，因此要儘快讓對方成為同伴。另外エレドライル也能以チャシキ說服成為同伴，最好儘早讓對方成為同伴。



↑絕對的力量...... ジャガーノート

UNIT DATA

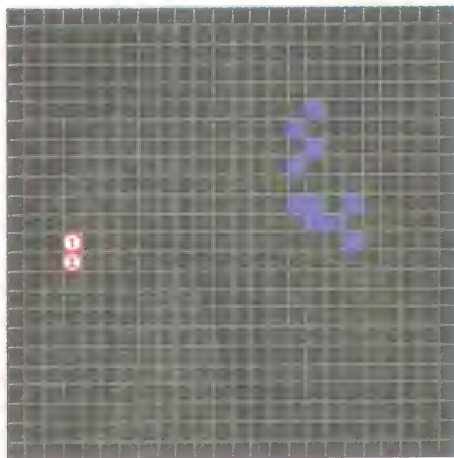
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—		ジャガーノート	ブランチ	35	6	7000	155	8000	エナジーパック×3、他
A	※	—	ジャガーノート	ブランチ	35	11	7000	155	8000	—
A	※	—	シカンナシン	チャシキ	35	1	7500	184	10000	—
A	※	—	ウィンジュエル	エレドライル	35	1	6800	184	10000	—

※敵全滅て出現

NEXT ▶SCENARIO 042：「バルハラ隊・月へ」OR 043：「マザー」

「バルハラ隊・月へ」

勝利条件 なし　**敗北条件** ジョージーの撃墜

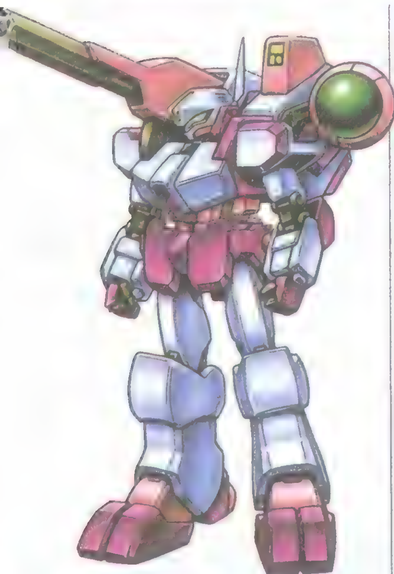


出撃ユニット ジョージー(クァイア・C)／女性兵(ネモ)×6機／女性兵(ジムⅡ緑)×3機

豆知識



ジョージー・ジョージー是關於[ウルス的未來]的關鍵人物。由名門ジョージー家出身，散發貴族氣息的少女。但心中充滿熱血，擁有一顆鋼鐵之心，在交戰時便能顯現她這種個性。對グレン抱著絕對的忠誠，為了他可以付出一切，甚至自己的生命，這一點相當令人感動。

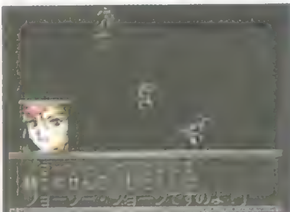


イベント

ジョージー搭乘的クァイア•C在HP降到50%以下時，便會發生事件。

チャシキ(シカンナシン)以及エレドライル(ウィンジュエル)即使擊倒也會再度復活。

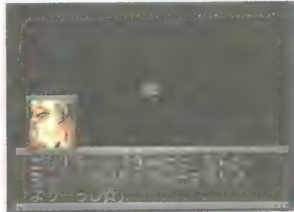
ジョージー的HP成為0戰鬥便結束，進入劇情043。



↑不論如何努力都沒用!?

攻略ポイント

此劇情以ジョージー的回憶情景來表現，而過去是無法改變的。也就是說，バルハラ隊會在這裡被打敗。己方的機體會逐次被擊墜。即使以インパクトキャノン作攻擊，效果也相當有限。不過可以嘗試和チャシキ及エレドライル進行交鋒。



↑即使不作抵抗對手仍不放過。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1	シカンナシン	チャシキ	16	1	7500	188	10000	―
―	―	2	ウィンジュエル	エレドライル	16	1	6800	184	10000	―

NEXT ▶ SCENARIO 043：「マザー」

「マザー」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜

出撃ユニット ムジカ+14機

ワンポイントアドバイス



マザーデュプリケーター會在敵軍全滅時，派出最強的刺客MD。如同自己分身的MD，所有能力都相當高，尤其是射擊能力，如果不使用[閃き]是絕對無法迴避的。要避免作中距離戰鬥，以白兵戰為主。

イベント

チャシキ和エレドライル如果在劇情041便說服，此時不會以敵方身分出場。此時原本2人的出擊位置，會出現ジャガーノート代替。

將敵方全部打倒，MD會由デュプリケーター中出現。

MD打倒後，便為結局。

攻略ポイント

終於到一決雌雄之時，敵方為ジャガーノート17架以及在劇情047曾登場的クァイア•A。

敵方在一開始便會全機突擊，我方在迎擊時必須全神貫注。

要注意必須保留精神指數,特別是ショウ、アムロ和シャア等具有[熱血]的角色。他們待會必須對付MD，因此只要能夠少消耗就盡量避免。但如果完全不用精神指令，是擋不住對方攻擊的。此時讓具有[信頼]、[補給]的角色出擊，對我方進行回復。交戰時，要盡量避免主力損傷。將17架ジャガーノート全部解決，MD便出場。MD從僅能容一機的中登場。此時只能由MD正面進行攻擊。這時應該靜靜等待MD由通道上出來。

一開始要將機組分散在地圖左右，一直到MD出來時再由側面及背面作全力攻擊。以[熱血]、[激勵]、[捨て身]將他收拾掉。



↑フランチ搭乘的クァイア•A

UNIT DATA

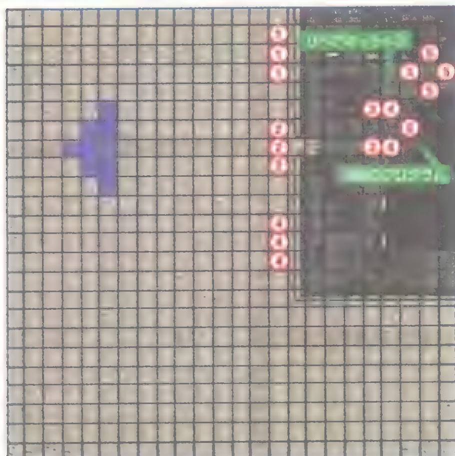
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1	ジャガーノート	ブランチ	38	17	7300	157	8000	－
－	－	2	クァイア・A	ブランチ	38	1	20000	220	8000	－
－	※	3	シカンナシン	チャシキ	40	1	7800	189	10000	－
－	※	4	ウィンジュエル	エレドライル	40	1	7100	186	10000	－
A	※※	－	MD	MD	40	1	30000	300	30000	－

※仲間にいない場合のみ出現　※※敵全滅で出現

NEXT ▶ ENDING

「レギ」

勝利条件 レギの撃墜　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋8機

ワンポイントアドバイス



和レギ作戰時，有一點需要注意。那就是右方照片的基地入口附近。因為那裡非常狹窄，只能容許一個機體通過。如果單機進行突擊，即使是主力機組也沒用。因為對方馬上會將你包圍，毫無抵抗就被對方解決掉。將某個程度的機體聚在一起，進行集體突入。

イベント

受到攻擊的ウォロン向シルバラード請求救援並會合，於是緊急出動9機。ムジカ能對レギ進行說服，但會以失敗收場。戰鬥時，ムジカ向レギ進行攻擊，會出現會話。而レギ向ムジカ進行攻擊時，會出現會話2。擊墜便過關。此時會發生レギ的未婚夫ワイズ因為怒火攻心而精神異常的事件，將レギ打倒後，進入劇情045。

攻略ポイント

首先打倒在圍牆周圍的敵人。此時我方由敵人側面進行攻擊。接著要面對基地內的敵人及レギ。レギ所搭乘的クァイア・F裝備了[奧義のプログラム](白兵命中率+10%，白兵攻擊力20%)，要避免接近戰。使用カリオン的[サイコスティンガー]從遠距離消耗對手HP，在以ムジカ用[熱血]以荷電粒子ライフル作終結。



↑E難道這是無法避免的嗎!?



↑失去心中所愛的ワイズ。

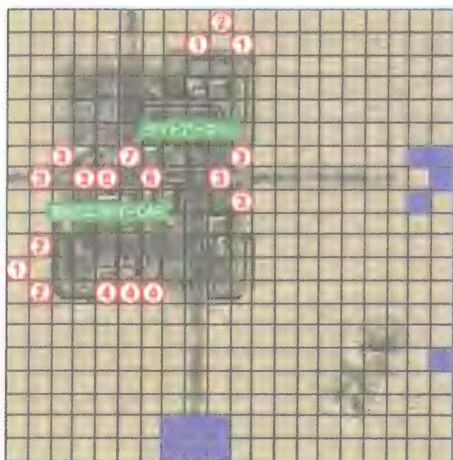
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1	リックディアス黒	エゥーゴ兵	19	3	3800	79	800	―
―	―	2	バルブド橙	ポセイダル兵	19	3	3700	79	800	―
―	―	3	ポゾン緑	ラウの兵	19	2	1900	70	800	―
―	―	4	ポチューン茶	ナの兵	20	5	2000	70	800	リペアキット×3
―	―	5	リックディアス黒	エゥーゴ兵	20	4	3800	74	800	―
―	―	6	クァイア・F	レギ	24	1	3500	138	7000	奥義のプログラム

NEXT ▶SCENARIO 045 :「青いライオン」

「青いライオン」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット
ムジカ／アムロ(Hi-νガンダム)／カイ(ジム)／ラル(グフ)／ハモン(ドップ)／オリビー(C・テンプル)＋5機

豆知識



カイ・シデン，是和アムロ在一年戰爭時期同乘ホワイトベース作戰的戰友。平時個性過於天真又愛耍嘴皮子，但他也有很酷的時候。[......抱歉.我沒能好好守護妳]這句台詞，是當初對一名名為ミハル的少女所說的。

イベント

劇情開始時アムロ、カイ、ラル、ハモン和オリビー等人會合。

過關後，和父親ラズ面對面，此時會有選項。詳細的內容請參考右圖，進入046、046、066其中一個劇情



←青色部隊阻止我方前進

攻略ポイント

戰鬥開始，アムロ、カイ、ラル、ハモン和オリビー會以我方同伴身分會合，但別位於城鎮的兩邊。如果以城鎮入口的3台敵機為對象，很容易被旁邊的MS由側面攻擊。以HI-νガンダム或ビルバイン等高機動力的機組作誘餌，引出敵人再打倒。

由兩邊的入口開始進攻，從エロ和ディドー的側面及背面進行攻擊。主要陣形，以ムジカ、ショウ在下側，アムロ、ラル在右側作前鋒為佳。



↑ドップ要避免和敵人接觸

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 グフ	ジオン兵	19	3	3500	78	1500	－
－	－	2 ディザートザク青	ジオン兵	19	3	3600	78	1500	－
－	－	3 ディザートザク青	ジオン兵	20	6	3600	78	1500	－
－	－	4 グフ	ジオン兵	21	3	3500	78	1500	－
－	－	5 アイザック	ジオン兵	22	1	3400	78	1500	－
－	－	6 ディザートザク青	エロ	23	1	3600	126	4000	高出力エネルギーCAP
－	－	7 ゲルググ青	ディドー	24	1	4100	126	4000	ライトアーマー

NEXT ▶ SCENARIO 046：「おとり作戦」 OR 056：「ラビニアの戦士」 OR 066：「もののふ」

会話別フローチャート

開始選択「素晴らしいことだと思います」的場合

- 素晴らしいことだと思います
  - それは心強いわね
    - また不幸なブランチが生まれます
      - それはそうかもしれませんが → SCENARIO 056へ
      - それは極論です → SCENARIO 066へ
    - 強力なデュプリケーター？
      - 父さんは戦いで全てを解決しようとしています
        - 仕方がないのですか？ → SCENARIO 056へ
        - 戦いは新たな戦いしか生みません → SCENARIO 066へ
    - 自分たちだって戦えます
      - ……確かにそれは認めます…… → SCENARIO 056へ
      - だからといって戦いのためだけにブランチを利用するなんて → SCENARIO 066へ
    - またデュプリケートするつもりですか？
      - 彼らは戦う道具ではありません
        - 自分たちが不甲斐ないから → SCENARIO 056へ
        - 話し合いで解決できないのですか → SCENARIO 066へ
  - 戦力増強ばかり考えて
    - だからといってブランチに頼るのは
      - 仕方がないのですか？ → SCENARIO 056へ
      - やはり父さんはブランチを利用しているだけではないですか → SCENARIO 066へ
    - その戦力というのはブランチじゃないですか
      - ブランチに戦わせて、これでは代理戦争ではないですか
        - そうは言ってません → SCENARIO 056へ
        - ブランチを盾にするくらいなら → SCENARIO 066へ
    - たしかにそうですか
      - 自分たちの力では駄目ってことですか → SCENARIO 056へ
      - ブランチを解放するために新たな犠牲者を生み出すのですか → SCENARIO 066へ

開始選択「そのため多くのブランチが死にました」的場合

- そのためには多くのブランチが死にました
  - 戦い以外の方法があるはずです
    - そういえば祖父はブランチだとおっしゃられていましたね → SCENARIO 056へ
    - 彼らを盾にしても平気なのですか
      - 仕方の無い事……なのですか → SCENARIO 056へ
      - ならなぜ彼らに戦わせるのですか
        - 彼らは安上がりということですか
          - 仕方の無い事……なのですか → SCENARIO 056へ
          - デュプリケーターが諸悪の根元というのですか？ → SCENARIO 046へ
        - でもそれは代理戦争です → SCENARIO 066へ
    - 彼ら無しでは戦えないのですか？
      - 自分たちが不甲斐ないから → SCENARIO 056へ
      - 相手がブランチを使えなければ → SCENARIO 046へ
  - 自分達に何か出来ますか？ → SCENARIO 066へ

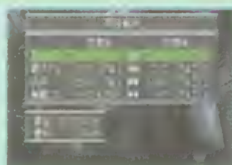
「おとり作戦」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ+5機

ワンポイントアドバイス



關於如何改造。改造必須先把握住機組的機能，再有計畫的進行。這好別只想對弱點進行補強或平均提伸能力，坦白說，那只是浪費資金。針對機組的長處進行改造，是改造的基本。

イベント

佔嘔前，必須選擇B部隊的指揮官，可從「アムロ」「ラル」「ラルフ」中進行選擇。第3回合時B部隊如果作戰成功的話，我方援軍於A地點登場。失敗時，敵方援軍於A地點登場。

過關後會出現選項，選「ガーラ」，則進入劇情047。選「ゴードン」，則進入劇情050，「ソーデン」則進入劇情053。

攻略ポイント

一開始的選擇，會影響後來的戰況成為有利或不利。成功率由高至低分別為「ラル」「ラルフ」「アムロ」。選擇百戰的勇者「ラル」，戰況容易對我方有利。

黑騎士和ミュージィ，不論哪一方都是強敵。我方以ショウ和マーベル使用「熱血」以オーラソード進行對抗。當然，別忘了由背面進攻。



←作戰失敗！？敵方的援軍……



←作戰成功，和B部隊會合！

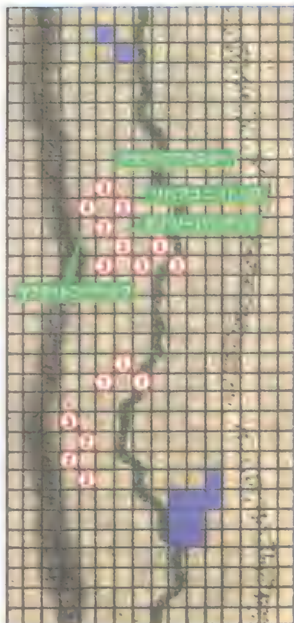
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	バストール	ドレイクの兵	21	6	2200	86	1000	—
—	—	2	バストール	ドレイクの兵	22	3	2200	86	1000	—
—	—	3	ライネック	ドレイクの兵	23	3	3200	91	1000	生体センサー
—	—	4	ズワース白	ミュージィ	25	1	3700	139	5000	強化オーラマルス
—	—	5	ガラバ	黒騎士	25	1	5200	146	8000	大容量エネルギータンク
—	—	6	デュプリケーター	アズロニア司令	26	1	6700	154	9000	パイロット養成ギブス
A	3	—	ドラムロ赤	ドレイクの兵	22	3	1900	85	1000	—
A	3	—	ビアレス赤	ダー	24	1	2000	115	5000	—
A	3	—	ビアレス赤	ニェット	24	1	2000	115	5000	—
A	3	—	ビアレス赤	ガラミティ	24	3	2000	115	5000	エナジーパック×3、他

NEXT ▶ SCENARIO 047：「あやまち」OR 050：「サブマリンサプライズ」OR 053：「雷光の急襲」

「あやまち」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出擊ユニット　ムジカ／ファ(メタス)／カツ(ネモ)+7機

豆知識



カツ・コバヤシ。在前作「機動戰士ガンダム」出現的3人組「カツ」「レツ」「キッカ」中的カツ經過成長的樣子。於本劇情中不合常理得活動，是因為響起了於ジャブロー發生的炸彈事件「小さな防衛戰」。在怎麼樣，他也算是一個NT。

イベント

カツ（ネモ）及ファ（メタス）會自行出動而成為強制出擊。

劇情開始後，可和ムジカ+7機會合。

オリビー（カルバリー・テンプル）和リョクレイ交戰時會出現會話。

打倒所有敵人，便進入劇情048。

攻略ポイント

因為カツ和ファ的擅自行動，所以部隊分為2部份。以這2人的戰力和機組，幾乎收不到戰略效果。以主力機組進攻，此時這2人要避免敵方攻擊然後會合。

不管如何和如此數量的敵人作戰，本身就是一件吃力的事。將ビルバイン和HI-νガンダム配置在前線，利用反擊消耗對方HP。因為得和リョクレイ的C. テンプル交手，因此要盡量節約使用オーラキャノン。

最後要對付C. テンプル。對方有相當高的攻擊力，因此給對方反擊的機會，使用「熱血」，以オーラキャノン及バズーカ武器進行實彈和白兵攻擊，在1回合內打敗對方。



↑回想起在ポセイダル軍的時候。



↑リョクレイ的大型セイバー攻擊力不可小看。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	① ディザード白	アズロニア兵	23	3	3500	78	1000	−
−	−	② グライア	ポセイダル兵	23	3	3200	76	800	−
−	−	③ バルブド紫	ポセイダル兵	24	9	3700	79	800	エナジーパック×3.他
−	−	④ C·テンプル黒	リョクレイ	26	1	4000	140	6000	マグネットコーティング

NEXT ▶ SCENARIO 048：「ガーラの炎」

「ガーラの炎」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+10機

豆知識

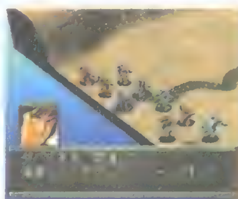


「重戰機エルガイム」的主角ダバ•マイロード，是ペンタゴナ世界ヤーマン王族的王位繼承人。而クワサン•オリビー則是他的乾妹以及未婚妻。原本以復興「カモン王家」為目標的ダバ，最後卻選擇了照顧精神受創的オリビー，為這個故事劃下了句點。

攻略ポイント

戰鬥開始時，敵方HM部隊會擺出阻止我方前進的陣勢。敵方為6架グライア，6架バッシュ及9架バルブド。以戰力而言，我方相當不利。首先6架グライア會對我方進行突擊。在接近初期位置的地點進行迎擊。如果放出誘餌巧妙引誘對方，下1回合便能以エルガイムMK-Ⅱ的バスターランチャー進行地圖攻擊。如此便能一擊解決敵方。

接著是バルブド和バッシュ，對方為5個3機小隊。對方因採防禦體勢，所以不會主動攻擊。從地圖右側向敵方側面前進，接著將戰力往左移動進入敵陣。因為往對方的側面進攻，條件於我方有利。對方數量很多，要留心我方機組的HP。



←ペンタゴナ世界的再延昇!?



↑無罪赦免，或是關禁閉......

イベント

過關後，會發生使用デュプリケーター將ヤーマン族人復活的事件。ダバ終於在此完成他復興ヤーマン的心願。

接著會發生要如何處理違反軍紀的カツ和ファ的事件。選擇「2度としないって誓って」的話，兩人便無罪。如果選「3日間の獨房入りよ」則下一個劇情2人便無法出擊。打到所有的敵人後，進入劇情049。

UNIT DATA

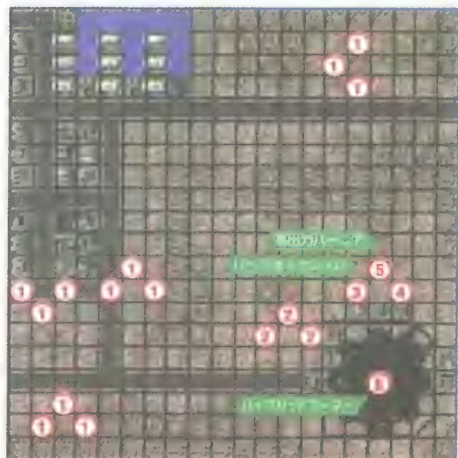
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	グライア	ポセイダル兵	25	6	3200	76	800	—
—	—	2	バルブド紫	ポセイダル兵	26	9	3700	79	800	—
—	—	3	バッシュ	ポセイダル兵	27	6	3900	80	800	フルリペア、他

NEXT ▶SCENARIO 049：「雷光の急襲」

SCENARIO 049

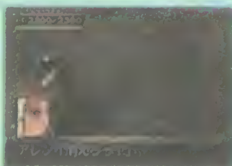
「雷光の急襲」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+10機

豆知識

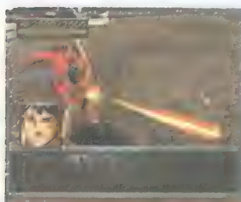


在「聖戦士ダンバイン」出場的アレン・フレディ，原為美國空軍的他，受到オーラロード的影響被送到バイストンウェル。和トッド於空軍時代為同期。在トッド仍剛出茅廬的時候，他已經是王牌戰鬥飛行員了。因為這個緣故，他對トッド具有一份優越感，トッド則對這件事相當不以為然。

イベント

經過20回合仍沒有破壞デュプリケーター的話，它便會自爆。

敵方全滅後，ワイズ（ファイア.F）會出場。將ワイズ打倒後戰鬥便結束，進入劇情070。



←フェイ是來自中國的聖戰士！！

攻略ポイント

敵方主力為聖甲機部隊。ジェリル、アレン和フェイ會出現。最接近我軍的是位於左方的ボゾン。先不管那些ボゾン，直接對付位於正面的6架敵機。要避免以實彈攻擊，使用ビームライフル等中距離的光束或雷射武器攻擊。重點在於ジェリル、アレン和フェイ3機。由之前的位置朝デュプリケーター前進，應該能接觸到他們的背面。此時讓アムロ使用「熱血」，再以HI-νガンダム的「ファンネル」攻擊。

將デュプリケーター破壞，敵方全滅後，在接近ムジカ的位置，會出現因失去未婚妻而陷入瘋狂的ワイズ（ファイア.F）。要必做接竟佔，但此時我方人多勢眾，要獲勝並不難。



←為了讓レギ安息而戰！！

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	ボゾン緑	ラウの兵	27	12	2200	70	800	—
—	—	2	ボチューン茶	ナの兵	27	3	2300	72	800	—
—	—	3	ビランビー	アレン	28	1	2300	117	5000	リペアボックス×2
—	—	4	レプラカーン	フェイ	28	1	2500	118	5000	—
—	—	5	レプラカーン	ジェリル	28	1	2500	133	5000	高出力バーニア
—	—	6	デュプリケーター	ノーザンプライト司令	29	1	7000	155	9000	ハイブリッドアーマー
—	※	—	ファイア・F	ワイズ	30	1	3800	139	7000	サイコフレーム

※敵全滅で出現

NEXT ▶ SCENARIO 070：「目覚めるもの」

「サブマリンサプライズ」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット　ムジカ＋9機

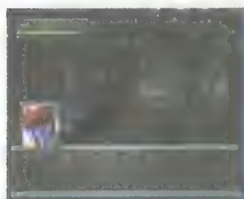
豆 知 識



在「新機器人大戰」出場的リュウセイ・ダテ，是隸屬地球防衛軍SRX小隊的少尉。在此次「真實機器人戰線」中，會以被召喚的身份出場。ムジカ在地圖右下角帶機便會發現他。他的R-1是足以擔任主力機的機體。

イベント

有放置機雷的地圖。ムジカ如果在右下角待機，便能發現リュウセイ（R-1）。敵方全滅後，進入劇情051。

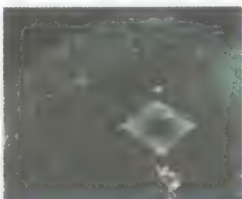


・以實彈攻擊為主的ハイザック。

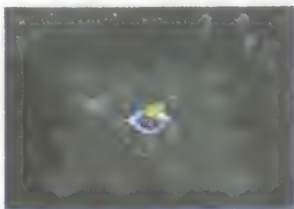
攻略ポイント

利用海底隧道前進的シルバラード，遭到對方水陸兩用MS的伏擊。敵方為5架マリンハイザック，3架ゴック，和1架ゾック。大概為一個中隊的兵力。。對方在能力上沒有特出的地方，問題是現在在水中，而敵方是水陸兩用機。換局話說，敵方能在此發揮120%的能力。因為水會使能源擴散，光束類的武器威力會減半。如果使用以光束類武器為主的機體（例如カリオン），很容易會陷入苦戰。至於移動力的問題，因為本劇情必須邊探索機雷邊前進，因此沒有太大的影響。

和敵人戰鬥時要注意一些事情：以使用實彈武器和白兵戰為主的機組當作主力。因為此地機雷相當多，所以讓高HP的機種裝備探索道具打前鋒。



・到處有機雷浮游。



↑行進中別忘了探索。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 マリンハイザック	ジオン兵	24	3	3500	78	1500	ローダーボックス×2
—	—	2 ゴッグ	ジオン兵	24	5	3200	76	1500	—
—	—	3 ゾック	ジオン兵	25	1	4400	82	1500	フルリペア

NEXT ▶ SCENARIO 051：「上陸作戦」

「上陸作戦」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機

豆知識



在「機動戰士ガンダム」出場的フォウ・ムラサメ，是搭乘サイコガンダム的女性駕駛，同時也是「強化人計畫」的其中1個犧牲品。在和Zガンダム交戰時，カミーユ和フォウ之間出現一道光芒，簡直就像當初アムロ和ララァ之間發生的一樣......這是否就是NT之間特有的共鳴呢？因為身為「強化人類」，フォウ有時會出現雙重人格。

イベント

第5回合敵方會出現增援。如果5回合內便破壞デュプリケーター，則增援便不會出現。敵方全滅後，進入劇情052。

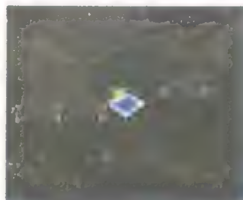


←先鋒為マラサイ和ハイザック！！

攻略ポイント

敵方採取防禦體制。在前方的ザク和マラサイ會進行突擊，第1回合時便要將這2個小隊驅逐。雖然敵方第5回合會增援，但在那之前將デュプリケーター破壞的話，便不會出現。

フォウ（サイコガンダム）留到最後解決。必須小心她的擴散メガ粒子砲。



←便行為MS而來！！



←援軍到達！！是ハンブラビ隊！？

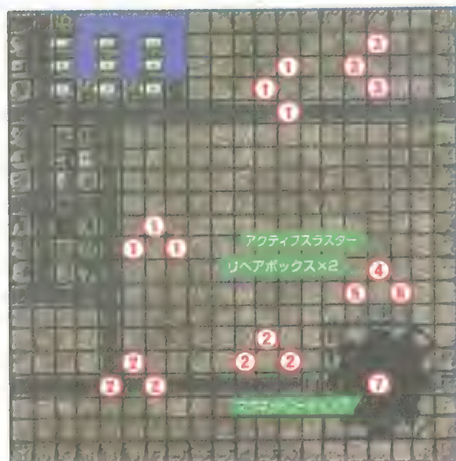
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	1 マリンハイザック	ジオン兵	25	2	3500	78	1500	ー
ー	ー	2 ハイザック緑	ジオン兵	25	3	3500	78	1500	ー
ー	ー	3 ゴッグ	ジオン兵	26	1	3200	76	1500	ー
ー	ー	4 マラサイ	ティターンズ兵	26	9	4100	96	1000	ー
ー	ー	5 ハンブラビ	ティターンズ兵	26	3	4500	98	1000	ー
ー	ー	6 サイコガンダム	フォウ	27	1	4200	141	7000	高出力バーニア
ー	ー	7 デュプリケーター	ティターンズ兵	28	1	6700	154	9000	ハイブリッドアーマー
A	5	ー ハンブラビ	ティターンズ兵	26	3	4500	98	1000	リペアユニット×2、他
A	5	ー マラサイ	ティターンズ兵	26	3	4100	96	1000	ー

NEXT ▶ SCENARIO 052：「雷光の急襲」

「雷光の急襲」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット　ムジカ＋10機

イベントチェック！



デュプリケーター，是用來製造分支（ブランチ）的裝置。ブランチ和複製人在概念上不大相同。他是一種原創的本尊再現，從記憶一直到基因，完完全全的重現。本劇情經過20回合，裝置便會自爆。如此便無法取得它所裝備的「マグネットコーティング」了。

イベント

經過20回合，如果デュプリケーター仍然殘存，便會以自爆收場。

敵方全滅後，ムジカ的附近會出現ワイズ（クァイア.F）。將ワイズ打倒戰鬥就結束，進入劇情070。



◀全身充滿怨念之火的狂戰士

攻略ポイント

敵方的主力為聖甲機。ジェリル、アレン和フェイ會出現。最接近我方的，為左側的6架敵機。但一開始不要理它們，專心去對付正面的6架敵機。要避免以實彈攻擊，以中距離的光束武器為主要攻擊。重點在ジェリル、フェイ和アレン。從之前到達的位置朝デュプリケーター前進，就能繞到他們後面。再以ショウ的「熱血」オーラソード為首，以白兵戰和光束武器攻擊。破壞デュプリケーター，對方也全滅後，在鄰近ムジカ的地點，ワイズ（クァイア.F）會登場。小心不要作接近戰。。此時為多對一，要贏他沒有什麼問題。



◀前美國空軍的アレン

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1	ボゾン緑	ラウの兵	27	6	2200	71	800	−
−	−	2	ビアレス黒	ドレイクの兵	27	6	2400	87	1000	−
−	−	3	ボチューン茶	ナの兵	27	3	2300	72	800	−
−	−	4	レプラカーン	ジェリル	28	1	2500	139	5000	アクティブスラスター
−	−	5	ビランビー	アレン	28	1	2300	117	5000	リペアボックス×2
−	−	6	レプラカーン	フェイ	28	1	2500	118	5000	−
−	−	7	デュプリケーター	ノーザンプライト司令	29	1	7000	135	9000	マグネットコーティング
−	※	−	クァイア・F	ワイズ	30	1	3800	139	7000	ファティマ

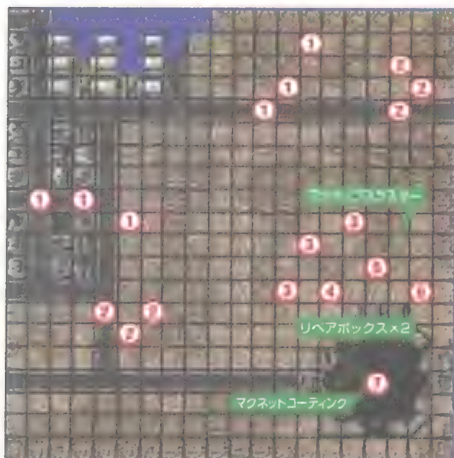
※敵全滅で出現

NEXT ▶ SCENARIO 070：「目覚めるもの」

SCENARIO 053

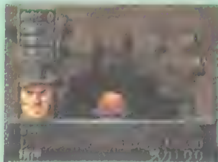
「雷光の急襲」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋10機

イベントチェック！



ノーザンブライト司令所指揮的デュプリケーター，本劇情中經過20回合，便會引發自爆。要是成為這樣就得不到道具「マグネットコーティング」了。好好計算經過幾回合，在適當的時機給予致命一擊。因為他不會進行攻擊，等級又為27，作為賺經驗值和資金的對象，非常理想。

イベント

經過20回合仍未打倒デュプリケーター，它便會自爆。將敵方全滅時，ワイズ（クァイア.F）出場。打敗ワイズ便過關，進入劇情054。



←將對方全部都收拾……又出現新敵人！？

攻略ポイント

敵方是以ジェリル、フェイ和アレン為首的聖甲機部隊。以光束武器為主的攻擊最具效果。

首先的攻擊對象，是我方正面3台機組。以一般的方式應該是以最接近的ダーナ•オシー和ボゾン開始，由進至遠攻擊。但因為本劇情有回合限制，因此就不要理會他們的存在。

接下來的重點，是對抗ジェリル、フェイ和アレン3機。以目前的位置朝デュプリケーター前進，剛好能到他們的背面。讓アムロ使用「熱血」，以フィン•ファンネル進行攻擊，效果很好。

破壞デュプリケーター，將敵人全滅後，在ムジカ所在的附近，ワイズ（クァイア.F）會出場。但以此時的戰力差，要獲得勝利簡直是探囊取物般容易。



←完全便了樣的ワイズ……

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	1	ダーナ・オシー	ラウの兵	24	6	1600	68	800	ー
ー	ー	2	ボゾン緑	ラウの兵	25	6	1900	69	800	ー
ー	ー	3	ボチューン茶	ナの兵	25	3	2000	70	800	ー
ー	ー	4	レプラカーン	フェイ	26	1	2200	116	5000	ー
ー	ー	5	レプラカーン	ジェリル	26	1	2200	131	5000	アクティブスラスター
ー	ー	6	ビランビー	アレン	26	1	2000	115	5000	リペアボックス×2
ー	ー	7	デュプリケーター	ノーザンブライト司令	27	1	6700	154	9000	マグネットコーティング
ー	※	ー	クァイア・F	ワイズ	27	1	3500	133	7000	強化ジーンプラ

※敵全滅で出現

NEXT ▶ SCENARIO 054：「サブマリンサプライズ」

「サブマリン サプライズ」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+9機

ワンポイントアドバイス



在「新機器人大戰」中眾所熟知的リュウセイ・ダテ在此登場。ムジカ只要在地圖右下角待機便能夠遇到。他的愛機R-1，具有很高的攻擊力。機體的設計概念，是為了能在局部做戰時發揮高機動力。另外，這次不會有合體畫面。

イベント

有設置機雷的地圖。ムジカ在地圖的右下角待機，便會發現リュウセイ（R-1）並成為同伴。敵方全滅後，進入劇情055。



←別忽視對方在水中的移動力。

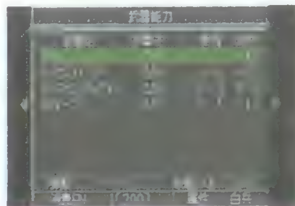
攻略ポイント

シルバラード採取進入海底隧道的作戰，但卻遭遇水陸兩用MS的部隊。敵方為5架マリンハイザック、3架ゴック和1架ゾック。對方在性能及裝備上並沒有可怕之處，但仍不可大意。因為這裡是水中，而對手是能充分發揮地形效果的水陸兩用機種。而且讚睡中，光束武器的威力會大幅下降。在選擇出擊成員時要將這一點列入考量。基本上使用以實彈武器和白兵戰為主的機種。本劇情必須進行機雷探索，而且本區的機雷相當多。因此要派出HP高的機組，讓他裝備探索道具當前鋒。

只要遵照這些原則，即使這力是對對方有利的地形，要獲勝也不是問題。



←必須小心散佈於各處的機雷。



↑連雷射的威力也減半了！

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 マリンハイザック	ジオン兵	23	3	3500	78	1500	ローダーボックス×2
—	—	2 ゴック	ジオン兵	24	5	3200	76	1500	—
—	—	3 ゾック	ジオン兵	25	1	4400	82	1500	フルリペア

NEXT ▶SCENARIO 055：「上陸作戦」

「上陸作戦」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜

出撃ユニット ムジカ＋9機

豆知識



サイコガンダム於「機動戰士Zガンダム」中登場。全長高/40m，全裝備重量/388.6t，發動機出力/33.600kw，噴射推進力/84000kg，裝甲材質/鋼彈合金。本機是由ムラサメNT研究所所開發的可變MA。外型以鋼彈為藍本，但設計概念卻承自吉翁古。由フォウ・ムラサメ所駕駛。

イベント

第5回合A地點會出現敵增援。如果在5回合內破壞デュブリケーター，則增援不會出現。

敵方全滅後，進入劇情070。



←フォウ所搭乘的サイコガンダム出現。

攻略ポイント

對方大部份採防禦體制。一開始以我方正面的マラサイ為對手，接著再攻擊周圍的敵人，最後和フォウ（サイコガンダム）交戰。

對方的主要武器為雷射系，以HM和裝備Iフィールド發生器的機組來對付。

サイコガンダム的擴散メガ粒子砲，會朝我方機組的密集地帶施放。我方機組要以一定的間隔分開，來和サイコガンダム對決。



←短距離以光束攻擊為主體。



←擴散メガ粒子砲的射程範圍相當廣。

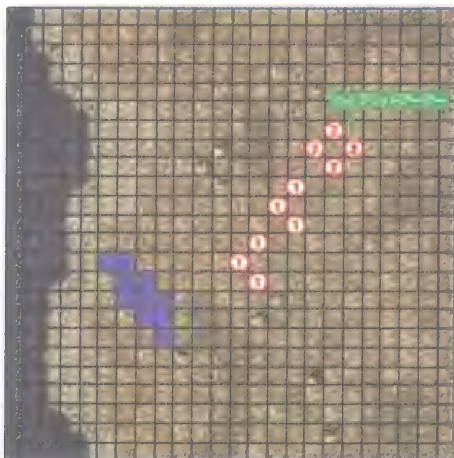
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1	マラサイ	ティターンズ兵	26	9	4100	96	1000	－
－	－	2	マリンハイザック	ティターンズ兵	26	2	3500	88	800	－
－	－	3	ゴック	ジオン兵	26	1	3200	86	800	－
－	－	4	バーザム	ティターンズ兵	27	3	3900	95	1000	－
－	－	5	サイコガンダム	フォウ	29	1	4200	141	7000	高出力バーニア
－	－	6	デュプリケーター	アズロニア司令	29	1	6700	154	9000	ハイブリッドアーマー
A	5	－	バーザム	ティターンズ兵	28	6	3900	95	1000	リペアユニット×2、他

NEXT ▶ SCENARIO 070：「目覚めるもの」

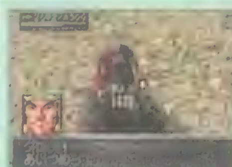
「ラビニアの戦士」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機

豆知識



一片荒涼的沙漠，汽油的焦臭味，再加上每天殘酷的生存競爭……這就是屬於ザブングル的世界。グロッキー是在這種世界生活的運輸團首領。「ティンプ……為什麼……」在原作中，他受了ティンプ・シャローン的利用以致死亡。ティンプ在當時所回答的台辭是「你失敗太多次了，偶爾你也該抱著會虧本的覺悟去幹……」。

イベント

在和父親見面時，表現出「我相信父親，而且我會幫助您」的態度，劇情便由此發展。

在尋找遺跡的途中，突然被傭兵們襲擊。對方的目的是奪取シルバラード，在無計可施的狀況下，ムジカ們只好進行迎擊。將對方全部打倒戰鬥便結束，進入劇情057。



←充滿生活感的台詞。

攻略ポイント

對方是被稱為傭兵（ブレーカー）的集團。所搭乘的機種稱為工作機（WM），以方向盤操作，以汽油為動力。而且具有強大的力量和耐久力。飛行道具為物理攻擊性，接近攻擊則統一為格鬥。對這個系統的敵人，在進行接近戰時需要特別注意。

ショウ和マーベル搭乘的聖甲機，具有「降低物理攻擊傷害1500」的オーラバリア。因此最適於用來對付以物理攻擊為主的WM。即使毫無計畫的亂衝，仍然能和對方周旋。從側面向對方進攻。グロッキー有裝備ハイブリッドアーマー，因此防禦力很高。以有「熱血」的機組進行中距離攻擊，為最有效的手段。為方又「陸戰用」的特殊能力，因此移動力也相當驚人。



↑飛行道具全是物理系攻擊。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 ダッガー茶	ブレーカーB	24	6	2400	20	800	—
—	—	2 プロメウス茶	ブレーカーB	24	3	4200	20	800	—
—	—	3 プロメウス赤	グロッキー	25	1	4300	20	800	ハイブリッドアーマー

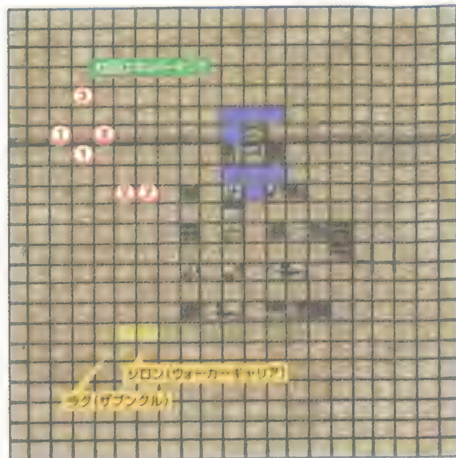
NEXT ▶ SCENARIO 057：「熱砂の都アドリア」

SCENARIO 057

「熱砂の都アドリア」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+7機

豆知識



以「戦闘メカ ザブングル」所出場的ジロン・アモス為首，會出現許多アイアンギアー的成員。本劇情便是以他們和ギャブレット・ギャブレイ交戰作展開。此劇情的敵人ギャブレイ，是個愛裝少女氣息，但卻已有一把年紀的運輸員。他的愛貓キングアーサー從來不曾離開身邊。由此開始的劇情，會一腳踏進疾風！！ザブングル的世界。

イベント

過關後，ジロン、ラグ、ファットマン、ブルメ、ダイク以及チル會成為同伴，能得到ウォーカーギャリア、ザブングル、ガバメント赤、カブリコ白、ダッガー白和ドラン等WM機組。

敵方全滅後，進入劇情058。75D



↑WM首次登場！！

攻略ポイント

對方包括ギャブレイ一共有6架WM，，我方則有8架出擊。再加上NPC有ジロン操作的ウォーカーギャリア和ラグ的ザブングル，戰況對我方相當有利。只不過ギャブレイ有點可憐就是了。開始的初期位置，位於敵方側面，，是最好不過的攻擊機會。以アムロ、ショウ等人用「熱血」「覺醒」配合「ファンネル」「オーラキャノン」等最強火力攻擊。便可一口氣打倒對手。大約2個回合左右，對方便會全滅。



↑ギャブレイ的機體擅長白兵戰。



↑アイアンギアー的成員成為同伴。

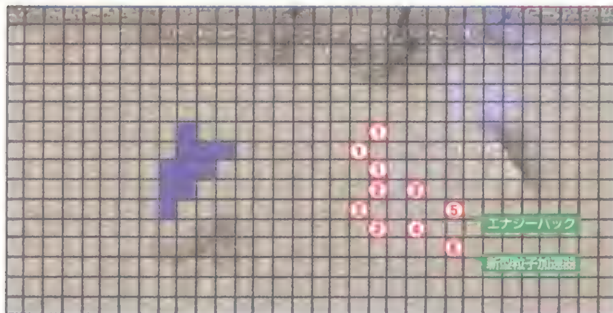
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	1 プロメウス茶	ブレーカーB	25	2	4200	81	800	ー
ー	ー	2 ダッガー茶	ブレーカーB	25	3	4500	83	800	ー
ー	ー	3 プロメウス赤	ブレーカーB	26	1	4300	142	7000	大容量エネルギータンク

NEXT ▶ SCENARIO 058：「まじわらない心」

「まじわらない心」

勝利条件 敵の全滅　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット

ムジカ+9機(ファ出撃不可)

イベントチェック!



因為未婚妻的死，造成精神錯亂的ワイズ。搭乘クァイア.F，不理會其他人，一心的擊ムジカ。以ムジカ當作誘餌，再以我方機組進行包圍。

イベント

戰鬥前，フラウ・ボウ會因為疲勞倒下，ファ為了代替她做通信員，因而無法出擊。

ジロン如果被擊墜，則會出現會話。グレン（クァイア.H）被擊墜，會出現會話，此時如果ジョージー仍然生存，便會一同撤退。

敵方全滅後，ワイズ（クァイア.F）會出場。打倒ワイズ後，進入劇情059。



←為了做替代通信員，ファ無法出擊。

攻略ポイント

先攻部隊為ホーラ領導的WM部隊。一開始便待機等待對方的部隊過來。等ホーラ和ゲラバ進入攻擊範圍後，便開始進攻。先派出1名使用「閃き」的誘敵機組，其餘機組集中火力射擊。

グレン對於接近戰，而ジョージー對中距離戰相當擅長。因此以HI-νガンダム的「ファンネル」和ウォーカーギャリア的「バズーカ」等長距離兵器減少對方HP。以グレン為首，本劇情有許多能獲得高額資金的機組，因此別忘了以「幸運」來增加資金收入。



←ジロン即使被擊墜也不忘幽默。



←グレン的機體對於白兵戰相當自豪！！

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 ダッガー茶	ブレーカーB	25	3	4200	81	800	—
—	—	2 ブロメウス茶	ブレーカーB	25	3	4500	83	800	—
—	—	3 ガラバゴス	ゲラバ	26	1	4900	130	6000	—
—	—	4 ガラバゴス	ホーラ	27	1	4900	130	7000	—
—	—	5 クァイア・C	ジョージー	27	1	3500	138	7000	エナジーパック
—	—	6 クァイア・H	グレン	28	1	3500	138	7000	新型粒子加速器
*	*	— クァイア・F	ワイズ	28	1	3500	138	7000	—

*敵全滅後、ムジカの隣に出現

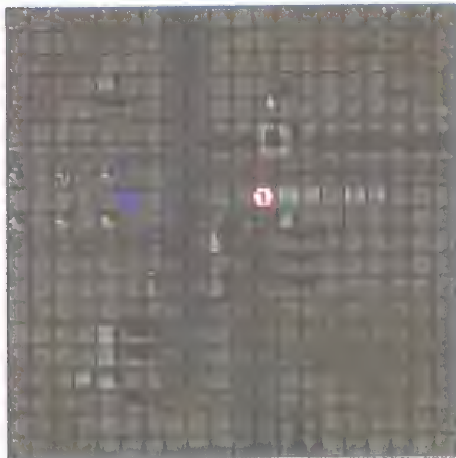
NEXT ▶ SCENARIO 059 :「リスキーゲーム」

SCENARIO 059

「リスキーゲーム」

勝利条件 トロンの撃墜

敗北条件 ジロンの撃墜



出撃ユニット ジロン(ウォーカーギャリア)

イベントチェック!



ジロン、ラグ等アイアンギアー成員和ギャブレット・ギャブレイ處於戰鬥中。玩家會無條件幫忙アイアンギアー的成員。ギャブレイ是一位保有少女嬌氣但卻有點上了年紀的運輸員，作為寵物的貓キングアーサー從不曾離開身邊，是愛貓的女豪傑。但在眼前等待著她的，卻是敗於アイアンギアー和シルバラード的共同戰線下的命運。

イベント

在ランドシップ•ブリッジ發現可裝載於ウォーカーギャリア身上的バズーカ。當想要買時，トロン•ミラン卻由途中插入。為了バズーカ的所有權，於是開始了使用WM的單挑。

戰鬥結束後，ウォーカーギャリア的武器欄會多出バズーカ的項目，自下個劇情開始便能使用。打敗トロン後，進入劇情060。



←「鐵壁」+「熱血」就是老子的信條！！

攻略ポイント

以廢棄基地為擂臺，2架WM進行1對1決鬥。在原作中，ジロン是打不過對方的。但是在這裡，就沒有理由輸掉了。

在通常情況下，機體能力較高的カプリコ較有利。尤其機動力是168，其它的WM根本沒得比。使用「鐵壁」減少傷害，再繞到背後以「熱血」配合格鬥來攻擊。



←今後的戰鬥，便可以使用バズーカ了。

UNIT DATA

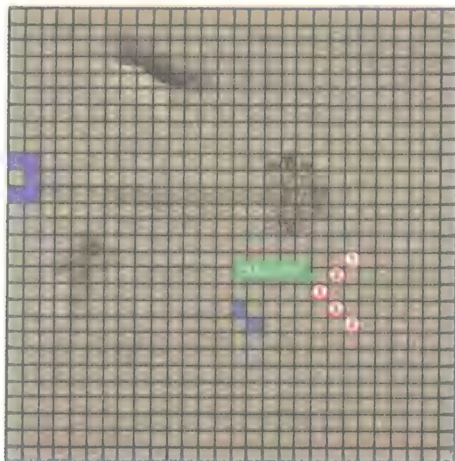
位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	①カプリコ灰	トロン	28	1	5700	134	7000	−

NEXT ▶ SCENARIO 060：「最も小さなブランチ」

「最も小さなブランチ」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜orホバートラックの撃墜



出撃ユニット	ムジカ／アムロ(HI-νガンダム)／ジロン(ウォーカーギャリア)／メディック(ホバートラック)／ビリン(ホバートラック)+2機

イベントチェック！



メディック・ヘルト。在ソルト所屬的野戰醫院工作的流浪醫生。雖然是個大醉鬼，但是在醫術方面可是一流的。他們所搭乘的ホバーラック，只能承受對方3次攻擊。只要其中1台被擊墜，上面的搭乘者會移動到另1台ホバーラック上。

イベント

ホバーラック在其中1台遭到破壞時，會發生事件。搭乘者會改搭另1台ホバーラック，反過來也一樣。ビリン和キャローン對戰時，會發生事件。接著キャローン便不會以ビリン為攻擊對象。

戰鬥結束後，ビリン、マリア和メディック3人成為同伴，敵方全滅後，進入劇情061。



←姊妹再會！？キャローン的戰意開始下降。

攻略ポイント

ホバーラック的耐久力異常的低，但那是因為它並非戰鬥用機組。另一方面，キャローン一行人操縱的ドラン具有陸戰用的能力，在砂地上具有優越的移動力。因此本劇情便是和時間賽跑。

我方所出擊的機組，以使用具有陸戰用（WM系）和具飛行能力的機組為原則。最好能在加上增加移動力的強化道具和「覺醒」「再動」等精神指令，能越早會合越好。在此之前，是用メディック的「隠れ身」也是一種方法。

平安會合後，接著和ドラン作戰。對方是擅長接近戰的機體，特別是「格鬥」有2400的攻擊力。以中距離武器作主要攻擊。



↑使用「隠れ身」，可以撐2個回合。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
–	–	1 ドラン	アル	27	1	4200	111	5000	–
–	–	2 ドラン	レスリー	27	1	4200	111	5000	–
–	–	3 ドラン	バッタ	27	1	4200	111	5000	–
–	–	4 ドラン	ルトフ	27	1	4200	111	5000	–
–	–	5 ドラン	キャローン	28	1	4200	126	6000	フルリペア

NEXT ▶ SCENARIO 061：「悲しきマリオネット」

SCENARIO 061

「悲しきマリオネット」

勝利条件 エルチの撃墜　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋7機

豆知識

エルチ・カーゴ，是個憧憬イノセント人，夢想著有一天能帶給地上真正文化的女孩。繼承亡父的遺志，成為アイアンギアー的艦長，並接下運輸團的工作。在與ジロン鬧意見的期間，被イノセント人綁架，經過洗腦成為憎恨ジロン的戰士……。到底エルチ能否由洗腦的咒縛中解放呢？

イベント

戰鬥中，エルチ（ザブングル）和ジロン（ウォーカーギャリア）交戰時，會出現會話。過關時能抓到エルチ，但會被她逃走。從ドク那裡得到2架ドラン。將エルチ擊墜後，進入劇情062。



攻略ポイント

我方機組前方的ダッガー和カプリコ會進行突擊，。其它的敵方WM在進入對方射程前是不會有行動的。進行白兵戰之前，先以HI-νガンダム和カリオン.G以「熱血」配合中長距武器消耗對手。

本劇情的目標エルチ，會單身進行突擊。如果想速戰速決，那配合這一點做集中攻擊便行。因為グレタ等人的資金不少，想要資金的話，還是先將他們收拾掉較好。79E

將グレタ擊倒，可獲得資金5000。



↑因為洗腦，無法進行說服。



↑拖ドク的福得到2架ドラン。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	ダッガー茶	ブレーカーB	25	2	4500	83	800	—
—	—	2	カプリコ桃	ブレーカーB	25	5	4200	81	800	—
—	—	3	ドラン	グレタ	27	1	4200	96	5000	—
—	—	4	ザブングル	エルチ	28	1	4500	143	7000	ハイオクガソリン

NEXT ▶ SCENARIO 062：「別れのレクイエム」

「別れのレクイエム」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+9機

ワンポイントアドバイス



「クァイア.H」和「クァイア.C」都是具備特色的機體。クァイア.H裝備的白兵戰兵器「ビームスライサー」擁有在接近戰時1流的攻擊力。對擅長接近戰的グレン而言，是再適合不過的武器。クァイア.C有裝備能力如其名的中長距兵器「インパクトキャノン」(震撼加農砲)。除了火力強大，彈數8發使這樣武器能盡情使用。

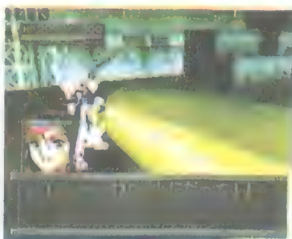
イベント

アイアンギアー變形為WM，將ドーム的門口打開。グレン(クァイア.H)和ジョージー(クァイア.C)在此出場，原來他們站在ラビニア軍這一邊。

交戰尾聲時，，將グレン擊退，此時ジョージー生存的話，會發生會話。同時得到在建築物內有デュプリケーター的情報。敵方全滅後，進入劇情063。

攻略ポイント

首先是我方機組前的ダッガー軍團。因為WM是以物理攻擊為



↑インパクトキャノン很不好應付。

主的機體，以具有オーラバリア的聖甲機機組作主攻，穩住戰況。如果戰力分散掉，就沒有餘力和グレン部隊作戰。首先以エルチ部隊為攻擊對象，再以全軍進攻グレン部隊。クァイア.H長於白兵戰，而クァイア.C則長於中距離戰。以HI-νガンダム和カリオン的長距離兵器消耗對方的HP，再進行集中攻擊，便能輕鬆取勝。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1	ダッガー系	ブレーカーB	26	6	4800	84	800	−
−	−	2	ブロメウス系	ブレーカーB	26	3	4500	83	800	−
−	−	3	ガラバゴス	ブレーカーB	26	4	5200	86	800	−
−	−	4	ガラバゴス	ゲラバ	27	1	5200	128	6000	−
−	−	5	ガラバゴス	ホーラ	28	1	5200	128	7000	ローダーボックス
−	−	6	ザブングル	エルチ	29	1	4800	144	7000	アクティブスラスター
−	−	7	クァイア・C	ジョージー	29	1	3800	139	7000	−
−	−	8	クァイア・H	グレン	31	1	3800	139	7000	高出力バーニア

NEXT ▶SCENARIO 063 :「偽りのマスター」

「偽りのマスター」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機

豆知識



在「戰鬥メカ　ザブングル」出場的ティンプ・シャローン，是幫イノセント做事而進行暗地活躍的傭兵。同時他也是殺害ジロン雙親的兇手，是他永遠的宿敵。平時常愛耍帥裝酷，但搞到最後倒像在耍寶。愛機ブラッカリィ，是結合了ウォーカーギャリア和ザブングル的長處而製作的。這最新型的WM，是不可忽視的強敵。

イベント

戰鬥前，ティンプ和ジロン會有對話情節。ティンプ被擊墜時，會出現會話。

戰鬥後經過20回合，如果沒有破壞デュプリケーター便會出現自爆的情節。過關後，會有エルチ解除洗腦的事件。由下個劇情開始，エルチ（ザブングル）會成為シルバラード的正式成員。敵方全滅後，，進入劇情064。

攻略ポイント

戰力相當均衡，和ティンプ以外的WM對峙時，以HI-νガンダム和ビルバイン等主力機組來消耗對方HP，再以其它機組給予致命一擊。和ティンプ作戰時，使用「熱血」再由側面或背面攻擊，一口氣解決。

デュプリケーター除了白兵專用武器外無法進行攻擊。因為他不會反擊，而且HP和等級很高，因此是賺取經驗值的好對象。要是有「努力」，一定要使用。此時不要使用「熱血」，慢慢的攻擊，能獲得更多經驗值。



↑ティンプ・シャローン登場！！

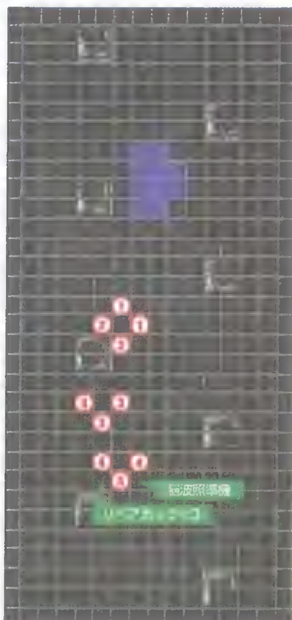
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 ブロメウス茶	ブレーカーB	26	2	4500	83	800	－
－	－	2 ダッガー茶	ブレーカーB	26	2	4800	84	800	－
－	－	3 カブリコ桃	ブレーカーB	27	3	4500	83	4500	－
－	－	4 ガラバゴス	ブレーカーB	27	2	5200	86	800	－
－	－	5 ブラッカリィ	ティンプ	29	1	5500	148	8000	－
－	－	6 デュプリケーター	ラビニア司令	29	1	7000	155	9000	－

NEXT ▶ SCENARIO 064：「のこされし遺産」

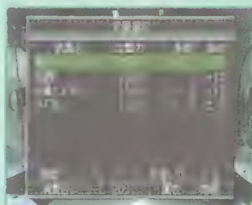
「のこされし遺産」

勝利条件 敵の全滅 | 敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+9機

ワンポイントアドバイス



關於改造的說明。強化機組時，分為防禦手段和攻擊手段2方面。防禦手段是讓當我方盾牌的機組強化HP和裝甲，作為誘餌則強化機動力等。攻擊手段是以能夠多次使用的武器為優先。尤其以讓特殊能力的傷害修正無效，且命中率高的白兵戰武器為第1考量。

イベント

發現往舊ウルス人遺跡的通路。在進入時，ティンプ・シャローン的ギブロス艦接近而來。結果ティンプ的WM部隊和我方機組展開交戰。ティンプ（ブラッカリィ）被擊墜時，會出現會話。敵方WM部隊全滅後，戰鬥結束。過關後，進入劇情065。

攻略ポイント

戰鬥開始後，敵方WM部隊以集結的狀態進行突襲。以ビルバイン和ダンバイン等聖甲機為先發，可以消化掉大部份敵人的攻擊。他們的オーラバリア能令物理攻擊1500無效化，再加上優異的機動力，可以說是WM機組的天敵。

問題是在3架カプリコ和以ティンプ為首的3架ブラッカリィ。這2種機體的「格鬥」攻擊力都很高。如果和他們行程接近戰，就必須有所覺悟。以HI-νガンダム的「フィン・ファンネル」和カリオン的「サイコスティンガー」等長距離武器來應戰。

為了對付對手的高HP，要以具有「熱血」「氣合」的角色來作戰。以具備這些條件的駕駛員，應能速戰速決。


↑ティンプ是有優秀攻擊力的男人。

UNIT DATA

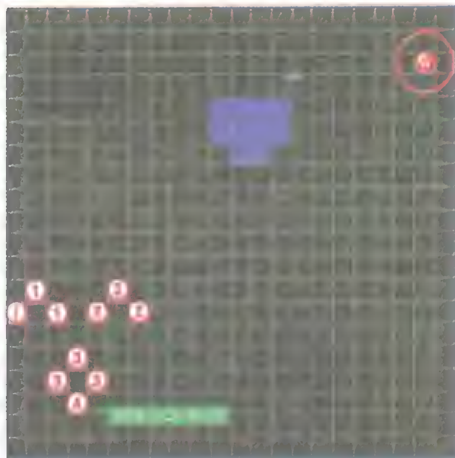
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1	プロメウス茶	ブレーカーB	27	2	4900	85	800	―
―	―	2	ダッガー茶	ブレーカーB	27	2	4700	84	800	―
―	―	3	カプリコ桃	ブレーカーB	27	3	4900	85	800	―
―	―	4	ブラッカリィ	ブレーカーB	28	2	5900	90	800	リペアボックス×3
―	―	5	ブラッカリィ	ティンプ	30	1	5900	180	8000	脳波照準機

NEXT ▶ SCENARIO 065 :「朽ちたる大樹」

「朽ちたる大樹」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+9機

ワンポイントアドバイス



關於如何利用強化道具的說明，例如，想讓エルガイムMK-Ⅱ成為具有一擊必殺能力的機體。此時必須對バスターランチャー和最大EN進行改造，再裝備大容量エネルギーパック，。便能夠連續使用最強的地圖兵器2次。強化道具必序根據機組性能而適當搭配。

イベント

第3回合，或敵方全滅時，キャローン等人（ドラン×3）會在A地點增援。敵人全滅後戰鬥便結束，進入劇情070。



↑又是ティンプ......真是死纏爛打。

攻略ポイント

本劇情作戰方式，以分散對方戰力再逐個擊破最具效果。首先我方先待機，等待對方過來。此時3架カプリコ會朝我方前進。而且是以側面朝我方待機。使用中距離武器向他們攻擊。

第3回合時キャローン部隊會前來會合。此時首先要將キャローン部隊擊倒。。如果先對付ティンプ，很容易就會被夾殺。ドラン是優於白兵戰的機體。以HI-νガンダム的「フィン・ファンネル」應戰。ティンプ則讓ビルバイン用「熱血」以オーラソード由側面和背面進行攻擊。



↑第3回合，敵方的增援出現。

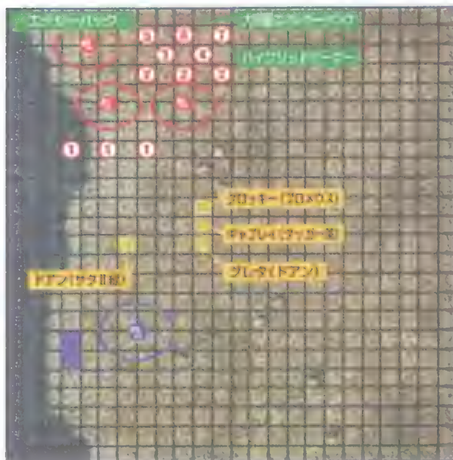
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	ブロメウス系	ブレーカーB	27	3	4900	85	800	—
—	—	2	カプリコ桃	ブレーカーB	27	3	4900	85	800	—
—	—	3	ブラッカリィ	ブレーカーB	28	3	5900	90	800	—
—	—	4	ブラッカリィ	ティンプ	31	1	5900	150	8000	マグネットコーティング
A	3	—	ドラン	レスリー	29	1	4900	115	5000	—
A	3	—	ドラン	ルトフ	29	1	4900	115	5000	—
A	3	—	ドラン	アル	29	1	4900	115	5000	—
A	3	—	ドラン	バッタ	29	1	4900	115	5000	—
A	3	—	ドラン	キャローン	30	1	4900	130	6000	—

NEXT ▶ SCENARIO 070：「目覚めるもの」

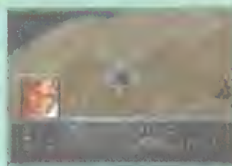
「もののふ」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出擊ユニット ムジカ／アムロ

豆知識



在「機動戰士ガンダム」出現的ククルス•ドアン是ザク的駕駛，是吉翁軍歷戰的勇士。他對過去曾殺死他人雙親之事一直感到後悔，更在發現這件事被軍方掩飾真相後，便毅然地離開軍隊，成為逃兵。後來和一群孤兒在一個小島上生活，將接近小島的對象皆以ザク擊退。他具備了軍人氣概以及冷漠的態度，是個相當古版的男人。

イベント

ククルス•ドアン（ザクII綠）、グロッキー（プロメウス）、ギャブレット（ダッガー茶）和グレタ（ドラン）會以NPC的身份參戰。第2回合，和我方機組會合，同一時間，黑色三連星（ガイア、オルテガ、マッシュ）所率的MS部隊出現增援。如果ラル或ラルフ有進行出擊時，會發生會話。敵方全滅後，進入劇情067。

攻略ポイント

ドアン等NPC成員，不要對他們有太大期待。第二回合和我方8機會合之後，真正的戰鬥才算開始。首先的對手是以增援部隊出現的ゲロググ隊及黑色三連星。必須注意對方會以集團式的移動，值得注意的是ジャイアントバズーカ的集中砲火，從一開始便要使用「閃き」。

接著的下一個戰鬥，是和HM作戰。對手有很高的攻擊力，要在遭到反擊之前便打倒對方。派出ムジカ和カミーユ等擁有「熱血」的角色進行接近戰，將對手打倒。



•黑色三連星，再度出場！

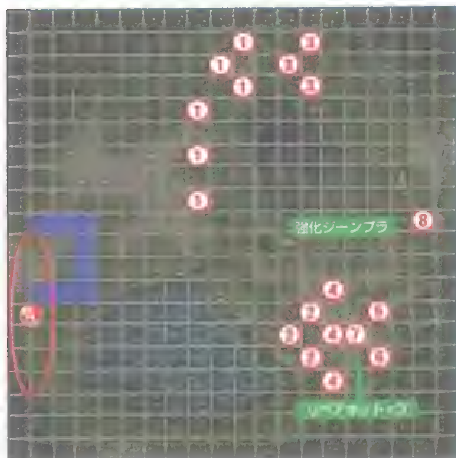
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1 ドップ緑	ジオン兵	21	3	1900	70	1500	−
−	−	2 グライア	ポセイダル兵	21	3	2100	71	800	−
−	−	3 A・テンプル	ポセイダル兵	22	1	4700	84	800	−
−	−	4 バッシュ	ポセイダル兵	22	1	3900	80	800	−
−	−	5 バルブド青	チャイ	24	1	3800	124	5000	エナジーパック
−	−	6 C・テンプル黒	リョクレイ	24	1	4000	140	6000	大容量エネルギータンク
−	−	7 アトールV	マクトミン	25	1	5500	148	7000	ハイブリッドアーマー
A	2	− ゲルググ緑	ジオン兵	22	6	4000	80	1500	−
A	2	− ドム	ガイア	24	1	3700	123	4000	パイロット養成ギプス
A	2	− ドム	オルテガ	24	1	3700	123	4000	−
A	2	− ドム	マッシュ	24	1	3700	123	4000	−

NEXT ▶ SCENARIO 067：「朽ちたる鏡」

「朽ちたる鏡」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット A部隊:ムジカ／ギャブレイ(ダッガー白)+6機

豆知識



ギャブレット・ギャブレー是在和ハッシャー一起作盜賊時，志願加入ポセイダル軍，而且在後來當上了13人衆之一的男人。但是即使如此，他也曾有過被アム臭罵吃了便落跑的時代。對ダバ的乾妹オリビー相當溺愛，這股感情後來變成愛情。除此之外他和ミス・ギャブレイ之間，雖然名字相當地類似，但實際上卻完全沒有關係。

イベント

戰鬥前會發生A部隊與B部隊做自軍組成的事件。A部隊為本劇情的出擊部隊。在第5回合，A部隊出擊數3架，B部隊出擊數1架，而敵方在4架以下時，敵方增援會在A地點出場。

5個回合內過關，便進入劇情068。否則劇情068便以事件形式一筆帶過。

攻略ポイント

相對於對方19架敵機，我方僅有9架，是相當艱苦的開始。只



↑要留心對方的バスターランチャー。

要在バッシュ射程內有3架以上我方機組，它便會發射バスターランチャー。敵方的聖甲機部隊，我方也可以エルガイムMKⅡ的バスターランチャー來清除。因為敵方的編隊之間有漏洞，我們便可一口氣到ガラミティ和ギャブレー身邊，以「熱血」配合最高攻擊力的武器將對方打倒，於5回合內過關。

UNIT DATA

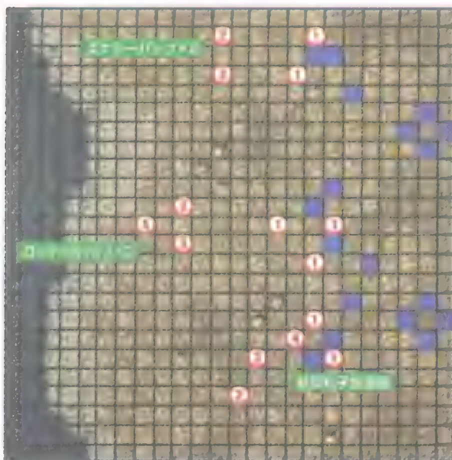
位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 バルブド紫	ポセイダル兵	23	6	3700	79	800	－
－	－	2 ドラムロ赤	クの兵	23	3	1900	70	800	－
－	－	3 バッシュ	ポセイダル兵	24	3	3900	80	800	－
－	－	4 ビアレス黒	クの兵	24	3	2100	81	800	－
－	－	5 ビアレス赤	ニェット	25	1	2000	115	5000	－
－	－	6 ビアレス赤	ダー	25	1	2000	115	5000	－
－	－	7 ビアレス赤	ガラミティ	26	1	2000	115	5000	リペアユニット×3
－	－	8 バッシュ	ギャブレー	27	1	4500	143	7000	強化ジーンブラ
A	5	－ バルブド紫	ポセイダル兵	24	3	3700	79	800	－
A	5	－ バルブド青	チャイ	27	1	3800	124	5000	－
A	5	－ C・テンプル黒	リョクレイ	27	1	4000	140	6000	－
A	5	－ アトールV	マクトミン	28	1	5500	148	7000	エナジーパック

NEXT ▶SCENARIO 068:「つかの間の休息」

SCENARIO 068

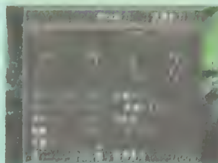
「つかの間の休息」

勝利条件 敵の全滅 **敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／ギャブレイ（ダッガー茶）＋6機

ワンポイントアドバイス



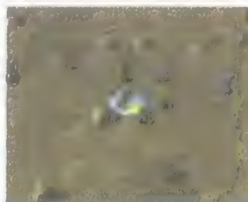
有關特殊能力及道具的說明，大部份的機體都應該會在特殊能力欄上標示某些能力。例如ビルバイン具有聖甲機才有的オーラバリア，可以抵禦1500的物理性攻擊。如果配合Iフィールド發生器就會成為無論物理或光束攻擊，都能減低1500損傷的機體。

イベント

這是特殊劇情，根據劇情067的過關條件不同，會變成戰鬥劇情或者只是交代事件而一筆帶過。劇情067在5回合內過關時，以ドアン（ザクII綠）、グレタ（ドラン）、グロッキー（プロメウス）為首的B部隊會陷入交戰之中。在劇情067所選擇的我方機組會出擊加入戰鬥。將敵方全滅便進入劇情069。如果劇情067超過5回合才過關，則A部隊會和已經戰鬥完畢的B部隊發生會話，直接進入劇情069。

攻略ポイント

劇情一開始便陷入雙方混戰的狀態。這裡所出場的是以ドアン為首的B部隊，可能是我方機組中較差的機體。以作為增援的主力部隊在前，B部隊在後方展開。此時主力部隊必須以全力進行攻擊。特別是在ドアン附近的リョクレイ（C・テンプル）是有高攻擊力的機體，必須在回合一開始便抹殺掉。以ジロン的バズーカ和ショウ的オーラギャノン最具效果，當然別忘了使用「熱血」進行攻擊。敵方第2線由A・テンプル及マクトミン（アトールV）為組成。以實彈攻擊（バズーカ等）和接近（白兵）戰作總攻擊。到此時，應該在戰力上有壓倒的優勢，可以輕鬆取勝。



←在這個地點附近要特別小心。

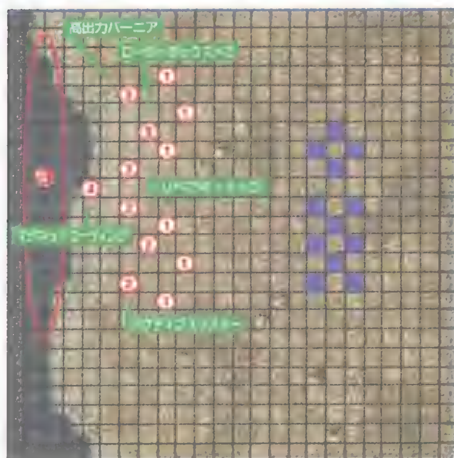
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1 バルブド紫	ポセイダル兵	24	7	3700	79	800	−
−	−	2 A・テンプル	ポセイダル兵	25	3	4700	84	800	エナジーパック×2
−	−	3 バッシュ	ポセイダル兵	25	3	3900	80	800	−
−	−	4 C・テンプル黒	リョクレイ	26	1	4000	140	6000	新型粒子加速器
−	−	5 アトールV	マクトミン	27	1	5500	148	7000	ローダーボックス×2

NEXT ▶SCENARIO 069：「怨念」

「怨念」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット
ムジカ／ドアン(ザクⅡ緑)／ギャプレィ(ダッガー茶)／グレタ(ドラン)／グロッキー(プロメウス赤)+7機

豆知識



ワイズ・エンジュ在未婚妻レギ遭殺害之後便成了心理異常的男人。對ムジカ有很強的「怨念」。在進行追殺的過程中，被「憎恨之火」所包圍的他，已經完全看不出過去的樣子了。點起這個仇恨的レギ，如果看到了這樣的戰鬥不知會作何感想。

イベント

戰鬥開始，ドアン（ザクⅡ綠）、ギャプレイ（ダッガー茶）、グレタ（ドラン）、グロッキー（プロメウス）會以我方機組的身份出場。

第2回合，由ゴック、ゾック、マリハイザック所組成的敵增援部隊會出現。

將敵人全滅便過關，進入劇情070。

過關後，ドアン、ギャプレイ、グロッキー會離開。

攻略ポイント

在本劇情的第1回合不要移動，否則會被對方前衛的コアブースター從背後攻擊，再被ジムⅡ以實彈攻擊。此時應該先等待コアブースター移動，再進行近身戰。ウォーカーギャリア的格鬥和ビルバイン的オーラソード，在此時相當有效。

打倒コアブースター後，剩下的部隊除了ワイズ以外都是小角色，個別的攻擊便能輕易擊敗。和ワイズ的戰鬥相當不好打。接近戰時對方有利，要以HI-νガンダム的フィン•ファンネル以及カリオン•G的サイコスティンガー來應付。



↑高速移動配合メガ粒子砲相當厲害

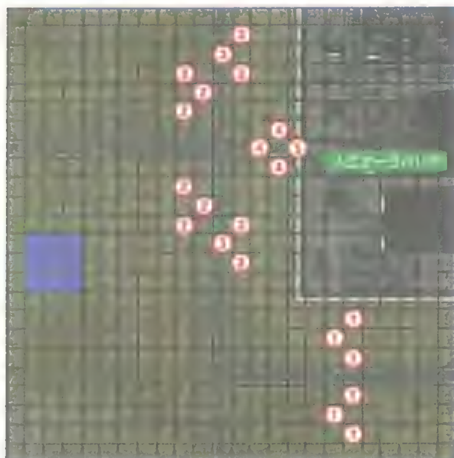
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1 コアブースター	連邦兵	26	6	3300	72	800	―
―	―	2 ジムⅡ赤	連邦兵	27	3	3500	74	800	アクティブスラスター
―	―	3 ジムⅡ赤	連邦兵	28	3	3500	74	800	リペアキット×3、他
―	―	4 クァイア･F	ワイズ	30	1	3800	139	7000	マグネットコーティング
A	2	― マリンハイザック	ジオン兵	28	3	3800	79	1500	―
A	2	― ゴッグ	ジオン兵	28	3	3500	73	1500	―
A	2	― ゾック	ジオン兵	28	3	4700	84	1500	―

NEXT ▶ SCENARIO 070 :「目覚めるもの」

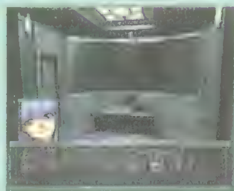
「目覚めるもの」

勝利条件 敵の全滅 ｜ 敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+8機

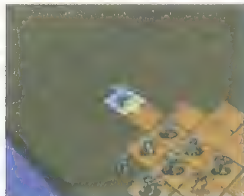
イベントチェック!



ムジカ心中所想的是進行ブランチ的獨立運動，但她的父親卻抱有以武力進行鎮壓的野心。直接找父親抗議，所得到的卻是硬生生的回絕。父女之間的關係到此開始決裂。在同時，命運的齒輪朝不幸的方向運轉，造成悲劇的發生。

イベント

敵方在戰鬥前後受了精神控制，因此無法進行通信。將敵方全滅後便過關。此時若在劇情「白銀追擊者」中，選擇「追いつかれちゃう」和「調らべる」，便進入劇情071，否則會前往劇情072。



↑メガ粒子砲有寬廣的射程。

攻略ポイント

這裡要以吉翁軍戰士做為對手。搭乘ビグロ的トクワン會在此出現。敵方一開始便進行全軍突襲。基本上由敵人的側面或背面發動攻擊。

在本關，我方正面有3支3機小隊，要避免被背後攻擊。由敵軍的側面繞過去，和前鋒的ドム及ゲルググ交戰。ゲルググ的ビームナギナタ具有相當的攻擊力，以HI-ν ガンダム的フィン・ファンネル為主，向對手進行攻擊。這時ドップ會混入戰局，只要以適當的反擊便可解決。

ビグロ裝備有「人工オーラバリア」，具有化解物理攻擊值1500的能力，要避免實彈攻擊。以光束武器或接近戰為主。



↑對方被施予精神控制，不可能說服成功。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	ドップ緑	ジオン兵	28	6	2200	71	1500	—
—	—	2	ドム	ジオン兵	29	6	4000	80	1500	—
—	—	3	ゲルググ緑	ジオン兵	29	6	4300	81	1500	—
—	—	4	ゲルググ緑	ジオン兵	30	3	4300	81	1500	—
—	—	5	ビグロ	トクワン	31	1	7000	155	6000	人工オーラバリア

NEXT ▶ SCENARIO 071：「女の戦い」 OR 072：「レジスタンス」

「女の戦い」

勝利条件 敵の全滅 **敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+5機

イベントチェック!



リーリーン和キャローン為了證明誰是女中豪傑，展開女人之間的戰爭。戰鬥前若是選擇「ほっとく」似乎最不利，其實不然，如果做這個選擇，她們的獵物（兩人的戰鬥理由）メッシュメーカー號便會出現，戰鬥結束之後能得到ヌーベルディザード。

イベント

リーリーン和キャローン進行交戰。在戰鬥前會有3個選項。選1.「ほっとく」，雙方都會成為敵人。選2.「白いのに加勢」，リーリーン會成為敵人。選3.「茶色いのに加勢」，則キャローン會成為敵人。

選2或3時，戰鬥結束後會出現選項。選「雇う」資金會減半，所幫助的那一方會變成同伴。選「雇わない」便進入連續戰鬥。選1時會獲得ヌーベルディザード。

敵方全滅後，進入劇情072。



↑成為同伴則資金減半。



↑難道還要戰鬥！？

攻略ポイント

此劇情一開始的選擇，會造成對手的不同。以リーリン為對手時，我方初期位置正好在對手側面。一開始便可一鼓作氣攻擊對方。

以キャローン為對手的場合，則以正面和敵人對恃。首先讓她們和リーリン的部隊產生衝突，在使用精神指令從對手背面攻擊。雙方都為敵人的場合，則從側對我方的リーリン開始解決。

UNIT DATA

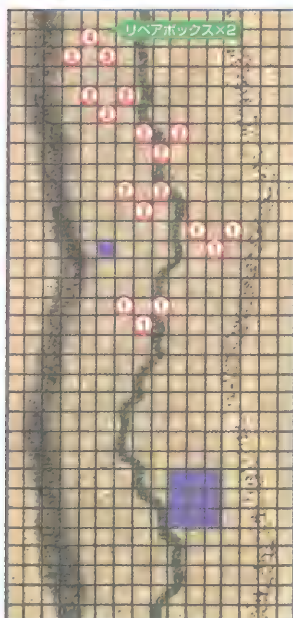
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
✤	―	1	ドラン	バッタ	28	1	4500	103	5000	―
※	―	2	ドラン	アル	28	1	4500	103	5000	―
✤	―	3	ドラン	レスリー	28	1	4500	103	5000	―
※	―	4	ドラン	ルトフ	28	1	4500	103	5000	―
✤	―	5	ドラン	キャローン	30	1	4500	128	6000	高性能火薬
※	―	6	ダッガー茶	ブレーカーB	34	5	4800	84	800	―
※	―	7	グライア	リーリン	34	1	3500	123	5000	高効率レンズ

✣各機の出現条件は、イベントの項を参照。

NEXT ▶ SCENARIO 072 :「レジスタンス」

「レジスタンス」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／ラルフ＋8機

イベントチェック！



クディアス黒，機體還經過改造。ザク、ドム......再來又是リックディアス。他們得意的3人連係攻擊到底那裡去了！？

黒色三連星再度出現，不，應該是3度出現了。而且這次駕駛リッ

イベント

為了和反抗軍會面，ムジカ單獨出擊。戰鬥一開始，ムジカ被敵軍包圍，和我方部隊分離。敵方全滅後會發生和反抗軍會面的事件。ニー、キーン和リムル成為同伴。得到ボゾン、ボチューン茶和ボチューン桃，進入劇情073。

攻略ポイント

在ムジカ被敵方包圍的狀況下展開。我方機組和ムジカ被3架ネモ隔開。我方機組全軍朝ネモ部隊前進。

ムジカ則往我方方向會合。開始這一回合很重要，能夠使用「覺醒」的機組便進行2回移動，ムジカ以「在動」令她再度行動。如果不這樣，那ムジカ會變成敵人的靶子，立刻陷入危機。會合成功後，便可以展開反擊。縱向的地圖中呈縱編隊的敵人......有沒有想到什麼？

對，這裡便是使用地圖兵器「バスターランチャー」的最佳場所。有效活用「熱血」減少對手的HP和數量。如果搭配地圖兵器使用，便能一擊必殺。以這種作戰，包括黒色三連星的敵人在到達我方正營時，大概只剩下一口氣了。接著以對方到達的順序一一解決便可。



↑反抗軍首領ニー・ギブン。

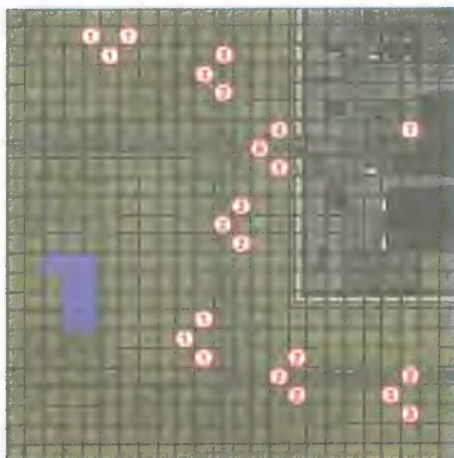
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 ネモ	エゥーゴ兵	29	6	3700	78	800	—
—	—	2 ジムII緑	エゥーゴ兵	30	9	3700	78	800	—
—	—	3 リックディアス黒	オルテガ	32	1	4100	126	4000	—
—	—	4 リックディアス黒	ガイア	32	1	4100	126	4000	リペアボックス×2
—	—	5 リックディアス黒	マッシュ	32	1	4100	126	4000	—

NEXT ▶SCENARIO 073：「ハイパー・ジェリル」

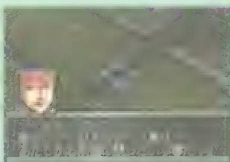
「ハイパー・ジェリル」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋8機

豆知識



ジェリル・クチビ，經由オーラロード被引導到バイストンウェル的聖戰士。雖然出生在荒廢的城鎮，但具有大膽的個性，以及身為貧民區居民所具備的強烈好戰心。因為被自己的欲望所惑，而使邪惡的オーラ力（歐拉力）失控，產生稱為「ハイハー化」（巨人化）的現象，最後敗在ショウ的面前。是第一個解放オーラ力限制的人類。

イベント

ラル、アポリー和ロベルト為了指揮別的部隊而無法出擊。

ジェリル被擊墜後，會產生巨人化。巨人化之後，經過2回合便會自爆。敵方全滅便過關，進入劇情074。

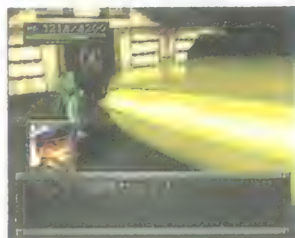


攻略ポイント

在序盤和ボチューン部隊交戰。要避免背對手由背面攻擊。由敵軍的左側繞過去，採穩紮穩打的戰術。將全部的收拾ボチューン後，戰況會對我方有利。本劇情的女主角，是ジュリル.クチビ，在給她致命一擊時，要相當留意時機。

不知為何，レプラカーン在巨人化之後，全部的武器、攻擊以及裝甲數直接為9999。坦白的說，根本打不贏。

但因為機動力只有100，可以讓ビルバーン之類迴避力高的機組來引開她的攻擊。此時期她的機組便在其攻擊範圍外待機。



UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	1 ボチューン系	ラウの兵	31	6	2700	74	800	ー
ー	ー	2 ボチューン系	ラウの兵	32	6	2700	74	800	ー
ー	ー	3 ライネック	ラウの兵	32	6	3900	80	800	ー
ー	ー	4 ビランビー	アレン	33	1	2700	119	5000	ー
ー	ー	5 レプラカーン	フェイ	33	1	2900	120	5000	ー
ー	ー	6 レプラカーン	ジェリル	33	1	2900	135	5000	ー
ー	ー	7 クァイア・D	ジック	33	1	4200	126	5000	ー

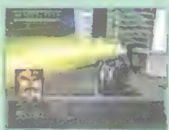
NEXT ▶ SCENARIO 074 :「家族の壁」

「家厳の壁」

勝利条件 ラズロの撃墜　**敗北条件** ムジカの撃墜

出撃ユニット ムジカ＋11機

ワンポイントアドバイス



ムジカ的父親ラズロ所乘的ファイア・アームス可稱為是原創機種中最強的。特別是基地的正面有我方的部隊２機在此地待命時。它便會使用可怕的地圖兵器向我方襲來

攻略ポイント

終於到了遊戲的終盤，敵方的主力是オーラバトラ。因為會成為長期戰，所以要先準備好補給的機種。雖然能將處於正面的ライネック部隊打倒，但會讓行軍速度變慢。在來是トッド周圍的ライネック極バーン周圍的ガラバ。打倒這些敵人之後便會讓トッド和ミュージィ開始向這邊行動。想要打倒黒騎士時，可以利用機動力高的部隊來戰鬥，其他的部隊就準備應付巨大化後的黒騎士。巨大化會在３回合後結束，可利用精神指令閃避。在來就是要面對ラズロ了。他的最大弱點就是機動力低，可以速度最快的部隊慢慢地消弱他的HP。

イベント

第５回合，A地點便會出現敵方增援，若敵部隊只剩３機時，在B地點便會出現敵方增援。打倒黒騎士他後便會巨大化在３回合後自爆。擊墜ラズロ會前往劇情075。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 ライネック	ドレイクの兵	32	6	3900	95	1000	－
－	－	2 ガラバ	ドレイクの兵	32	3	5900	105	1000	－
－	－	3 レプラカーン	ドレイクの兵	32	3	2900	90	1000	－
－	－	4 ビアレス黒	ドレイクの兵	32	3	2800	89	1000	－
－	－	5 ライネック	トッド	34	1	3900	140	5000	－
－	－	6 ズワース白	ミュージィ	34	1	4400	142	5000	－
－	－	7 ガラバ	黒騎士	34	1	5900	150	8000	－
－	－	8 ファイア・F	ワイズ	34	1	4200	141	7000	－
－	－	9 ファイア・A	ラズロ	35	1	20000	250	10000	－
A	10	－ アトール	ポセイダル兵	34	2	5900	90	800	－
A	10	－ アトールV	マクトミン	34	1	6200	151	7000	－
B	10	－ A・テンプル	ポセイダル兵	33	2	5400	87	800	－
B	10	－ アトール	ギャブレー	34	1	5900	150	7000	－

NEXT ▶ SCENARIO 075：「新たなる鼓動・月へ」

「新たなる鼓動・月へ」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜

出撃ユニット	ムジカ＋14機

豆知識



チャシキ・ポンツラグル，除了身為舊ウルス人之外，也是和エレドライル共同保護マザーデュプリケーター的守護者。她忠實地接受自己的使命，並冷靜的執行任務。愛機シカンナシン，在中長距離具有強大的攻擊力。

イベント

將先發的ジャガーノート對消滅，チャシキ（シカンナシン）和エレドライル（ウィンジュエル）所領導的增援部隊便會出現在A地點。

可以讓ムジカ將說服チャシキ，讓チャシキ將說服，第二次說服時便能成功。另外可讓チャシキ說服エレドライル，而且必定會成功。

讓敵方全滅就過關，此時進入劇情076。

攻略ポイント

此關不可只是一味地突進，因為接下來的第二波攻擊才是重點，必須考慮獲得地利。

首先和先發的ジャガーノート作戰。將我方機組分為左右兩邊，等到敵方過來再交戰。不要脫離我方的初期位置。

將先發的部隊驅離後，チャシキ（シカンナシン）和エレドライル（ウィンジュエル）和8架ジャガーノート會登場。依照先前的作戰，我方現在正好會位於能由ジャガーノート側面及背面進行攻擊的位置。使用「熱血」、「激勵」、「捨て身」進行攻擊。



↑ジャガーノート的第二波增援。

チャシキ和エレドライル能夠被說服。首先，由ムジカ向チャシキ說服兩次，然後再以チャシキ說服エレドライル。如果和她們為敵，打起來會很辛苦。反過來說，成為同伴則會相當有利。一旦她們出現，便進早使她們成為同伴。

要說服チャシキ時，使用「再動」便能在1回合之內說服。

UNIT DATA

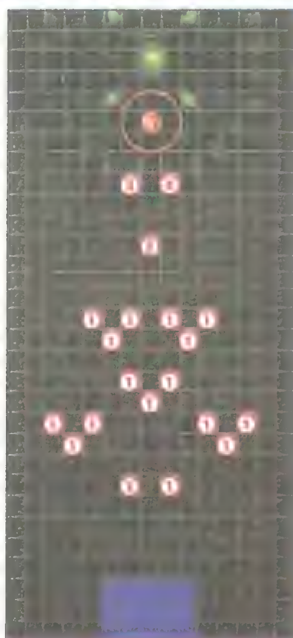
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1	ジャガーノート	ブランチ	35	6	7000	155	8000	エナジーパック×3、他
A	※	－	ジャガーノート	ブランチ	35	11	7000	155	8000	－
A	※	－	シカンナシン	チャシキ	35	1	7500	188	10000	－
A	※	－	ウィンジュエル	エレドライル	35	1	6800	184	10000	－

※敵全滅で出現

NEXT ▶SCENARIO 076：「マザー」

「マザー」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+14機

ワンポイントアドバイス



マザーデュブリケーター的最後堡壘，具有最強等級的MD (マザーデュブリケーター)。能力近乎完美，唯一美中不足的，是不具備特殊能力。也就是無論任何攻擊都不會有傷害值修正。但不可因為如此，就忽略它那壓倒性的威力。

イベント

チャシキ和エレドライル在劇情075成為同伴的話，在此便不會以敵方機組登場。

這時她們原先的出場位置，會由ジャガーノート代替。

敵方全滅後，MD便會登場。

將MD打倒便進入結局。

攻略ポイント

敵方是17架ジャガーノート，加上劇情074「家嚴の壁」中ラズロ搭乘的機體，クァイア・A。一開戰便以待機狀態終了的話，會遭到クァイア・A的地圖兵器攻擊為了避開敵方攻擊，我方機組必須向左右散開。然後，以HI-νガンダム和ビルバイン引開對方的攻擊，再以其餘機組由對手冊面攻擊。對近逼而來的ジャガーノート採逐機集中攻擊的方式解決。如果チャシキ（シカンナシン）和エレドライル（ウィンジュエル）是同伴的話，將她們派上前線也可以。特別是ウィンジュエル具有寬範圍的地圖兵器，可以使用「熱血」，再向敵方聚集的地帶發射。將敵方全部打倒後，MD登場。他在狹窄的通路時，要避免向它攻擊。因為在通路上只能從正面攻擊，而它會以地圖兵器反擊。我方先耐心等候MD 由通路出來，接者再由背面集中攻擊打倒。



↑有令人戰慄強度的エレドライル。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	ジャガーノート	ブランチ	38	17	7300	157	8000	—
—	—	2	クァイア・A	ブランチ	38	1	20000	220	8000	—
—	※	3	シカンナシン	チャシキ	40	1	7800	189	10000	—
—	※	4	ウィンジュエル	エレドライル	40	1	7100	186	10000	—
A	※※	—	MD	MD	40	1	30000	300	10000	—

※仲間にいない場合のみ出現　※※敵全滅で出現

NEXT ▶ ENDING

「消されし血の復活」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜

出撃ユニット ムジカ+4機

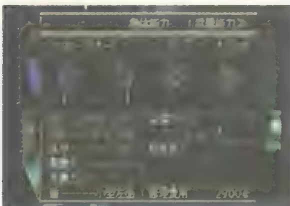
豆知識



ダバ在此劇情所解救的ヤーマン族，在原作中是以製作原型機HM「ガイラム」而聞名的族群。在ダバ生存的時代，是以模仿他們過去時代的技術，或挖出過去時代機體的零件來製作HM的。エルガイムMKⅡ，的頭部，便是將挖掘出來的原型機HM「ブラット・テンプル」的頭部直接拿去使用。

イベント

第3回合時，ラルフ（カリオン・インフィニト）會以我方增援在A地點出現。



↑在戰鬥結束後可以得到カリオン・I

攻略ポイント

ラルフ出擊的地點在敵陣側面附近，如果進軍的太慢，它會遭到孤立。

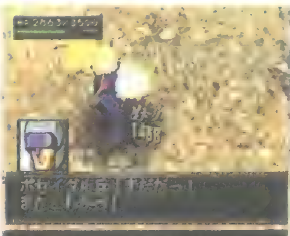
第1回和使用「集中」、「閃き」來前進，向バルブド攻擊。ドップ可直接以反擊擊墜，所以可以不管他們繼續前進。

節約ムジカ及ダバ的精神指數，到後半段就沒問題，其他機組則可以盡量使用。

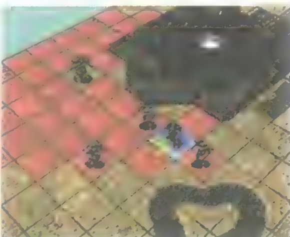
ラルフ出現後，向リョクレイ攻擊，雖然對手的HP高，但以「熱血」作為攻擊便沒問題了



↑即使受到ドップ的攻擊也無關痛癢。



↑首先，逐機將バルブド給打倒。



↑ラルフ儘速向リョクレイ攻擊。

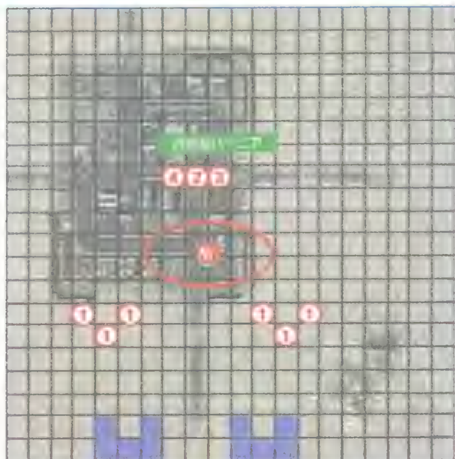
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1 ドップ緑	アズロニア兵	17	6	1500	68	1000	―
―	―	2 バルブド紫	ポセイダル兵	18	6	3300	77	800	―
―	―	3 バッシュ	ポセイダル兵	19	2	3500	78	800	パイロット養成ギプス
―	―	4 C・テンプル黒	リョクレイ	20	1	3600	138	6000	ハニカムアーマー

NEXT ▶ SCENARIO 078 :「霧の部隊」

「霧の部隊」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／アムロ／カイ／ハモン／ラル＋5機

ワンポイントアドバイス

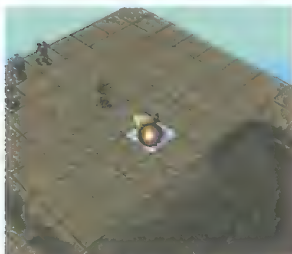


從現在開始，會有很多機會使用エルガイムMKⅡ的「バスターランチャー」，但消耗EN150太過於龐大，只要射擊一發，則其他的武器便無法使用。由現在起，要針對這一點慢慢的進行改造。另外，カリオン•インフィニト也是一款容易消耗EN的機體，如果有辦法，就盡量加以改造。

イベント

戰鬥開始，アムロ、カイ、ハモン和ラル會成為同伴。

在第3回和敵方的增援會出現於A地點。



↑最好是在增援出現以前將グフ打倒。

攻略ポイント

以兩個部隊分別進行出擊，各自以位於部隊前方的グフ為對手。アムロ部隊的戰力稍微弱了一點，以ラルフ作為掩護來前進。ハモン的ドップ不要加入戰鬥，能離敵軍多遠就多遠。

作為敵軍指揮的ディドー和エロ，不會主動攻擊。可以無視他們，先將周圍的敵人消滅。

增援出現之後從左右兩方夾攻。以νガンダム和カリオン在對手的射程範圍外做攻擊。ディドー和增援部隊在同一條線上，因此以エルガイムMKⅡ待機，一口氣以地圖兵器消耗對手的HP也是一種戰法。

ディザートザク全部消滅後，對手只剩下3架。不論哪一台的最大射程只有3，用遠距離攻擊便可以輕鬆加以擊倒。讓アムロ和ラルフ使用「熱血」，就能快速打倒對方。



←以「バスターランチャー」擊碎對方。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1	グフ	ジオン兵	18	6	3300	77	1500	－
－	－	2	アイザック	ジオン兵	18	1	3200	76	1500	－
－	－	3	ディザートザク青	エロ	20	1	3400	122	4000	－
－	－	4	ゲルググ青	ディドー	21	1	3900	125	4000	改良型バーニア
A	3	－	ディザートザク青	ジオン兵	19	6	3400	77	1500	－

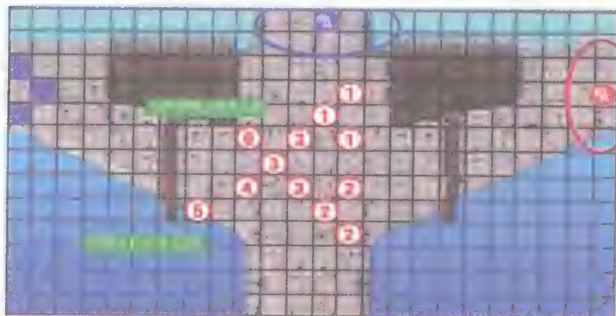
NEXT ▶ SCENARIO 079：「クエスト」

SCENARIO 079

「クエスト」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット

ムジカ／ダバ／キャオ

ワンポイントアドバイス



將カミーユ打敗或讓他離開，其實沒有太大的差別。在劇情080中カミーユ和ムジカ會進行單挑，所獲得地經驗值和資金完全一樣

イベント

第2回合，カミーユ會離去。我方在同時會出現增援，ラルフ+5機會出現。

第1回合將カミーユ打倒的話，過關後進入劇情081。如果他離去會進入劇情080。

第3回合敵增援在A地點出現，將ヤザン的ハンブラビ擊墜，其他ハンブラビ會撤退。



←戰鬥結束後能得到メタス。

攻略ポイント

在我方增援出現前，不要輕舉妄動。

如果想在第1回合打倒カミーユ，則須在第1回合以ムジカ和ダバ使用『熱血』攻擊，除此外不要有任何動作。

第2回合，ラルフ會在敵軍中央附近出擊，就算是不想也會變成混戰。以『閃き』『集中』來迴避敵方攻擊，以最接近的敵機開始逐機破壞。ムジカ和ダバ使用『加速』移動，向エマ的ガンダムMK-II攻擊，キャオ則不要移動，利用『擾亂』來援助我方。增援的ヤザン如果出擊，便不要管其他人直接向ヤザン做集中攻擊，打倒後對方便撤退。如果仍有餘力，想要獲取資金和經驗值，便先將ダンケル和ラムサス打敗。剩餘的敵軍只要穩紮穩打便可擊倒。



←利用『擾亂』戰鬥會變得很輕鬆。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	1	ネモ	エゥーゴ兵	18	3	3200	76	800	ー
ー	ー	2	リックディアス赤	エゥーゴ兵	19	3	3600	78	800	ー
ー	ー	3	ジムII緑	エゥーゴ兵	19	3	3200	76	800	ー
ー	ー	4	メタス	ファ	20	1	3200	121	3000	ー
ー	ー	5	Zガンダム	カミーユ	22	1	3300	137	5000	マグネットコーティング
ー	ー	6	ガンダムMK-II	エマ	22	1	3300	122	4000	リペアボックス×2
A	3	ー	ハンブラビ	ヤザン	23	1	4300	142	5000	ー
A	3	ー	ハンブラビ	ダンケル	21	1	4300	127	4500	ー
A	3	ー	ハンブラビ	ラムサス	21	1	4300	127	4500	ー

NEXT ▶ SCENARIO 080：「ドッグファイト」 or 081：「嵐の卵巣」

SCENARIO 080

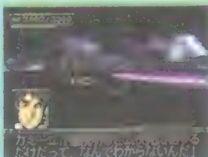
「ドッグファイト」

勝利条件 カミーユの撃墜　　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ(メタス)

豆知識



『機動戰士Zガンダム』所出動的MS的特徵，便是具備變形機能。在一年戰爭裡，大部分MS都是以載具作為飛行手段。即使是鋼彈，能做滯空時間相當長的跳躍，但仍無法獨立飛行。實現在重力圈的飛行，令戰鬥激烈化，是作品本身的一大魅力。

イベント

無。



↑將對方擊墜便進入下一個劇情。



↑帶著オリビー逃走的カミーユ。

攻略ポイント

メタス和Zガンダム的1對1戰鬥。機體性能方面顯然相當不利，但可使用精神指令來彌補。第1回合，直接前進使用『熱血』『閃き』進行攻擊。即使由對方背面攻擊，命中率也僅在70%上下，如果不放心便使用『集中』。萬一受到對方的強烈一擊，則以『信賴』回復。

輪到對方攻擊時，Zガンダム會從背後狙擊，此時我方須採取『防禦』。傷害大約會在1000左右，可以承受個2次。要『迴避』或『反擊』也可以，但如果想確實打倒對手，最好還是盡量減少傷害。

下1回合再以『閃き』『集中』進行攻擊，接著反覆進行相同的動作，便能將對方擊倒。因為所搭乘的機體為メタス，要記得在下一回合前將ムジカ搭乘的機體換回來。



←HP在1000以下時以『信賴』回復。



←從對方背面進攻。

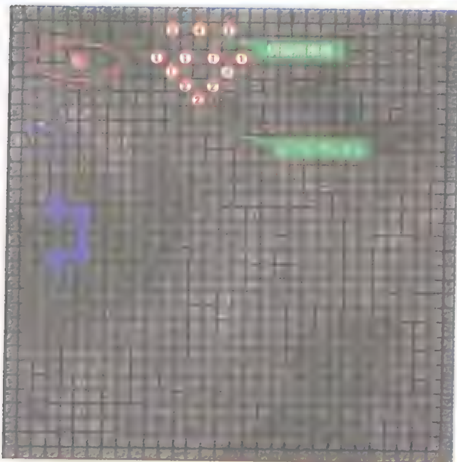
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1 Zガンダム	カミーユ	22	1	3300	137	5000	−

NEXT ▶ SCENARIO 081：「嵐の卵巣」

「嵐の卵巣」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ／ジェリド(ガブスレイ)+8機

イベントチェック!



路線B和路線D各過關一次，而且クァイア・A有出現在機體圖鑑上，便可進入劇情082。除此之外，會進入劇情082。因為至少必須全破2次，所以第一次進行遊戲的人可以不用管。進入劇情082的條件很嚴苛，但想知道ラルフ為何迫害ブランチ的原因，就絕對要挑戰。

イベント

戰鬥開始，ジェリド(ガブスレイ)會成同伴。

第3回合時マウアー(ガブスレイ)和ハイザック在A地點登場成為同伴。

第4回合敵方增援在A地點出現。



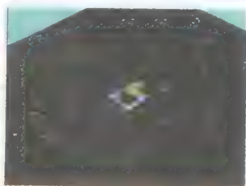
▲敵方增援為エマ率領的リックディアス部隊。

攻略ポイント

為了不讓我方增援的マウアー被孤立，一開始我方不要離開初期位置的範圍。

出現後，立即和我方會合。第4回合時附近馬上會有敵增援，放著不管很危險。

接著進入和敵軍交戰狀況，一開始對付的ジムII和ネモ，最大的射程為4必須注意。因為不知道對手會由那裡進攻，裝甲薄弱的機組要進入敵陣前。別忘了使用『閃き』或『集中』。



▲敵方機組相當多，混戰時別忘了使用『擾亂』。

戰法以νガンダム和カリオン。G，由對方無法反擊的距離攻擊。再以ガブスレイ等具高移動力的機組，接近給予致命一擊。

剩下的リックディアス和ガンダムMK-II，以アムロ和ラルフ使用『熱血』便可輕鬆打倒。

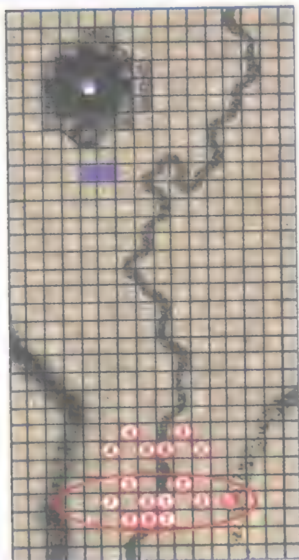
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1	ネモ	エゥーゴ兵	21	6	3200	76	800	―
―	―	2	ジムII緑	エゥーゴ兵	21	3	3200	76	800	―
―	―	3	リックディアス赤	エゥーゴ兵	21	2	3600	78	800	ローダーボックス
―	―	4	リックディアス赤	アポリー	23	1	3600	123	3000	網膜照準機
A	4	―	ガンダムMK-II白	エマ	22	1	3300	122	4000	リペアボックス×2
A	4	―	リックディアス赤	エゥーゴ兵	21	6	3600	78	800	―

NEXT ▶ SCENARIO 082 :「ダークネス」 or 083 :「狂気」

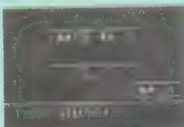
「ダークネス」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** なし



出撃ユニット マウアー(ガブスレイ)／ラルフ(カリオン・G)

ワンポイントアドバイス



本劇情是ラルフ為了防守デュプリケーター，和ラズロ部隊交戰地回憶。在此ラルフ以カリオン・G，マウアー以ガブスレイ出擊。因為這是過去，即是先前有改造カリオン・G，也不會在此反映，除此之外，2人的等級很低，也不能使用太多精神指令。

イベント

マウアー被擊墜後，會發生她和ジェリド再度被召喚的事件，劇情便過關。敵方全滅時，A地點會出現敵增援。

攻略ポイント

雖然勝利條件寫敵方全滅，但實際上只要マウアー被擊墜，劇情便算過關。

缺乏精神指令及恢復HP都手段，加上敵方會無限次進行增援，要將對方全滅是不可能的。因為是過去的事件，所以得到的資金和ムジカ沒有關連。戰鬥只是浪費力氣。

第1回和變質皆進行突擊，故意讓敵軍消滅。戰鬥結束時發生的情節，可以知道為何ラルフ會厭惡ブランチ的理由。



←花再多時間來打倒敵人也毫無意義

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	ゲド	ノーザン兵	7	2	600	63	800	—
—	—	2	ジム	ノーザン兵	6	2	2600	73	800	—
—	—	3	ゲド	ノーザン兵	6	1	600	63	800	—
—	—	4	ジム	ノーザン兵	7	3	2600	73	800	—
—	—	5	ゲド	ノーザン兵	8	2	600	63	800	—
—	—	6	ジム	ノーザン兵	8	1	2600	73	800	—
—	—	7	クァイア・F	レギ	9	1	2800	134	7000	—
—	—	8	クァイア・D線	ウォロン	10	1	2800	134	5000	—
—	—	9	クアイア・A	ラズロ	20	1	3500	168	10000	—
A	※	—	コアブースター	ノーザン兵	6	1	2300	72	800	—
A	※	—	バストール	ノーザン兵	7	3	1500	68	800	—
A	※	—	コアブースター	ノーザン兵	7	1	2300	72	800	—
A	※	—	バストール	ノーザン兵	8	1	1500	68	800	—
A	※	—	コアブースター	ノーザン兵	8	4	2300	72	800	—
A	※	—	バストール	ノーザン兵	9	2	1500	68	800	—

※敵全滅で出現

NEXT ▶ SCENARIO 083：「狂気」

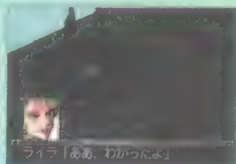
「狂気」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／マウアー（ガブスレイ）／ジェリド（ガブスレイ）＋5機

ワンポイントアドバイス



以增援身份出現的ライラ和カクリコン，能說服成為同伴，但會在下個劇情和ジェリド及マウアー一同背叛。反正遲早還是要打，不如在這裡解決。再來，雖然シャア和ロベルト會在之後離隊，但他們所用的機體都沒有帶走。可以對擺飾的地圖兵器進行強化。

イベント

劇情開始，シャア（百式）便成為同伴。

以シャア向ロベルト進行說服，對方會成為同伴。

第2回合，フォウ（サイコガンダム）會以我方援軍出現在A地點。

敵方全滅後，敵增援在A地點出現。

以ジェリド向ライラ和カクリコン說服，對方會成為同伴。

戰鬥結束，オリビー會成為同伴。

攻略ポイント

シャア會一下子陷入被敵機包圍的狀態，首先要向ロベルト說服，使他變成同伴。

以ムジカ們對敵方進攻，對ネモ和ジムⅡ進行攻擊，解決妨害會合的敵軍。

第1回和敵方攻擊時，他們會對シャア做集中攻擊，此時要採取『迴避』或『防禦』。一開始便使用ロベルト的『擾亂』，便能迴避大部分攻擊。會合後，以アムロ、ムジカ和ラルフ對カミーユ及ファ進行攻擊。如果不配合『集中』命中率會變的很低，要注意。讓サイコガンダム進入敵陣，一有機會便已擴散メガ粒子砲攻擊。

對方剩下1機時，做好對增援部隊的準備再打倒對方。出現之後，先對ライラ和カクリコン發動攻擊。以アムロ和ムジカ為中心，使用精神指令盡快解決。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 ネモ	エゥーゴ兵	22	6	3400	77	800	－
－	－	2 ジムⅡ緑	エゥーゴ兵	22	3	3400	77	800	－
－	－	3 リックディアス赤	エゥーゴ兵	23	2	3800	79	800	－
－	－	4 メタス	ファ	23	1	3400	122	3000	リペアキット×2
－	－	5 リックディアス赤	ロベルト	24	1	3200	121	3000	ローダーボックス×2
－	－	6 Ζガンダム	カミーユ	25	1	3500	138	5000	高出力エネルギーCAP
A	※	－ バーザム	ティターンズ兵	23	7	3900	95	1000	－
A	※	－ マラサイ	ティターンズ兵	23	2	3900	95	1000	－
A	※	－ ガンダムMK-Ⅱ黒	カクリコン	24	1	2800	119	5000	新型粒子加速器
A	※	－ ガルバルディβ	ライラ	24	1	3300	137	5000	高効率レンズ

※敵全滅で出現

NEXT ▶ SCENARIO 084 :「明かされた目的」

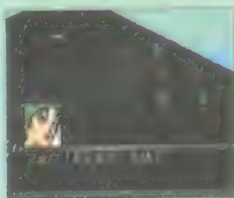
「明かされた目的」

勝利条件 敵の全滅 **敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ/フォウ(サイコガンダム)/ジェリド(ガブスレイ)/マウアー(ガブスレイ)/カクリコン(ガンダムMK-Ⅱ)/ライラ(ガルバルディβ)+6機

豆知識



サイコガンダム，是在日本ムラサメ研究所所開發，供強化人類專用的超大型可變MS。裝載大量的光束武器和重裝甲，使它的戰鬥力讓其他機體無法媲美。搭載有腦波增幅系統，讓機動力提昇好幾倍。

イベント

第1回合，ジェリド（ガブスレイ）、マウアー（ガブスレイ）和成為同伴的ライラ（ガルバルディβ）及カクリコン（ガンダムMK-Ⅱ）會產生叛變，對我方攻擊。フォウ會因此而戰死。但是サイコガンダム仍然存在，以後能讓其他組員搭乘。戰鬥結束後，シャア、ラル和成為同伴的ロベルト回向宇宙出發而離隊。

攻略ポイント

第1回合開始，就必須和鬧窩裡反的ジェリド等人戰鬥。因為在對方攻擊範圍內，在下一回合一定會遭到對方攻擊。最好能在之前便打敗對方，並且要配合『集中』及『鐵壁』才行。讓ムジカ和ラルフ用『熱血』，按照ジェリド、マウアー、ライラ、カクリコン的順序擊倒。

將ジェリド等人打倒，便能向接近過來的マラサイ、バーザム、ジムⅡ進行迎擊。我方必須進攻，而ヤザン的ハンブラビ隊也會過來，成為混戰是在所難免。對付ハンブラビ，以アムロ為中心展開。對方最大的射程為4，在對方攻擊不到的距離，以νガンダム和カリオン.G來消耗對手HP。HP較低的機組不要加入戰鬥，在後方待命。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1	ガンダムMK-Ⅱ黒	カクリコン	24	1	3500	123	5000	−
−	−	2	ガルバルディβ	ライラ	24	1	4000	140	5000	−
−	−	3	ガブスレイ	マウアー	24	1	4700	144	5000	−
−	−	4	ガブスレイ	ジェリド	24	1	4700	144	5000	−
−	−	5	ジムⅡ赤	連邦兵	22	3	3200	76	800	−
−	−	6	マラサイ	ティターンズ兵	23	3	4100	96	1000	−
−	−	7	バーザム	ティターンズ兵	24	3	3900	95	1000	−
−	−	8	ハンブラビ	ラムサス	25	1	4500	128	4500	−
−	−	9	ハンブラビ	ダンケル	25	1	4500	128	4500	−
−	−	10	ハンブラビ	ヤザン	26	1	4500	143	5000	サイコフレーム

NEXT ▶ SCENARIO 085：「分離」

「分離」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出擊ユニット ムジカ+8機

ワンポイントアドバイス



今後會有很多使用Zガンダム的地圖兵器ハイパーメガランチャー的機會。最好趁現在便開始強化。要記得同時增加最大EN，否則在使用ハイパーメガランチャー之後，其他的武器就幾乎不能使用了。シャア所留下的百式也有強大的能力，可以讓エマ或ファ搭乘。

イベント

第2回合カミーユ(Zガンダム)、エマ(ガンダムMK-Ⅱ)和ファ(メタス)會以我方增援在A地點出現，成為同伴。

同樣第2回合，敵增援在A地點出現。



↑目標是打敗ティターンズ

攻略ポイント

戰力上以カミーユ之部隊較弱，第1回合時便以νガンダム和1架我方機組移動至他們的出現場所。其他的機組則進行待機，等待ジムⅡ、ガルバルディβ接近。當カミーユ成為同伴時，便向敵方增援部隊進攻。以νガンダム用『熱血』在對方射程外攻擊。再讓Zガンダム做攻擊，要打敗ジェリド便不是問題。因為ジェリド會狙擊カミーユ，為以防萬一沒有打中對方，要先使用『集中』。メタス很容易遭受マラサイ的集中攻擊，最好儘早後退至敵方射程外，ムジカ部隊則把來襲的敵軍解決前要持續迎敵。最後再一口氣進攻，向ライラ做集中攻擊。周圍的ガルバルディβ則在稍後以ムジカ、ラルフ和ダバ等人用『熱血』來擊墜。



↑眼中只有カミーユ，拼命狙擊它的ジェリド

最後用還有餘力的機組打倒剩下的ガルバルディβ便結束。

UNIT DATA

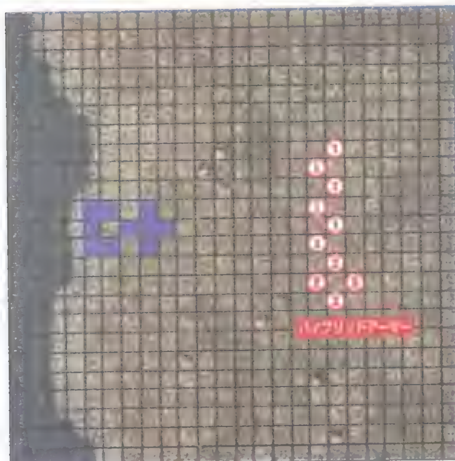
位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	① ジムⅡ赤	連邦兵	24	3	3200	76	800	ー
ー	ー	② ガルバルディβ	連邦兵	25	6	4000	80	800	ー
ー	ー	③ ガルバルディβ	ライラ	27	1	4000	140	5000	リペアユニット×2
Ⓐ	2	ー マラサイ	ティターンズ兵	26	6	4100	96	1000	ー
Ⓐ	2	ー ガブスレイ	ジェリド	30	1	4700	144	5000	高出力ブースター

NEXT ▶ SCENARIO 086 :「ラビニアの戦士」

SCENARIO 086

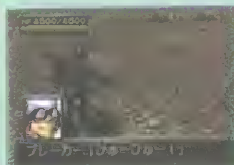
「ラビニアの戦士」

勝利条件 敵の全滅　　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機

豆知識



在未來的地球，處於暗處的支配階級為了讓一般的民眾生活而開發的機器人，便稱為工作機(WM)。如同現在的車子一樣以方向盤操作，因而不須操縱MS的專門知識。原來是用於挖礦和採掘。採取實用設計，因而外型相當的拙樸。之中也有不少像ザブングル等，用於戰鬥的機型。

イベント

無。



↑戰艦出現向我方進攻！



←為了被擊墜的修理費傷腦筋，首領的グロッキー。

攻略ポイント

第1回合，將位於後方的機組向前移動，但不要超過ムジカ的出擊位置。然後不做任何行動。換對方時，對方會以ダッガー為中心進攻，一直走到有岩石障礙物的地方，但無法對我方發動攻擊。

下一回合便一口氣開始進攻。ダッガー的最大射程為4，而且不知道會從哪裡攻擊，因此要以『擾亂』降低對手命中率。基本上以ν ガンダム、カリオン.G和カリオン.I進行遠距離攻擊。等對方HP消耗的差不多了，再以エルガイムMK-Ⅱ和Zガンダム攻擊。

グロッキー的プロメウス隊，不進入射程是不會行動的。先將ダッガー全部打倒，再以相同的戰略進攻，便可得勝。



←對方全體HP門相當高，會進入長期戰。



←在無法反擊的距離發動先制攻擊。

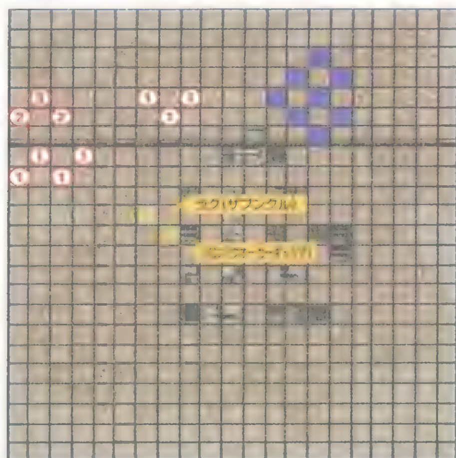
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1 ダッガー茶	ブレーカーB	25	6	4500	83	800	―
―	―	2 プロメウス茶	ブレーカーB	26	3	4200	81	800	―
―	―	3 プロメウス赤	グロッキー	28	1	4300	127	7000	ハイブリッドアーマー

NEXT ▶ SCENARIO 087：「熱砂の都アドリア」

「熱砂の都アドリア」

勝利条件	敵の全滅	敗北条件	ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ＋7機

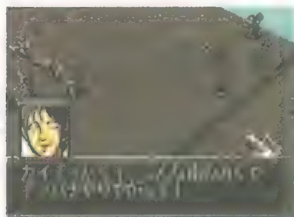
ワンポイントアドバイス



過關後，ジロン(ウォーカーギャリア)、ラグ(ザブングル)、ファットマン(ガバメント)、チル(ドラン)、ブルメ(カブリコ白)和ダイク(ダッガー白)會成為同伴。其中ウォーカーギャリア和ザブングル會成為今後的主戰力，最好對武器和機體實行改造。兩者的改造費都相當便宜，不用花太多錢便可達到最強化。

イベント

過關後，ジロン和ラグ成為同伴。



↑在街上戰鬥的ジロン。

←ジロン等人會隨意進行戰鬥。

攻略ポイント

在出擊位置等對方過來的話，ジロン等人會被ダッガー擊墜。第1回合便要積極的前進，逐機將對方擊倒。從對方的射程外進行先制攻擊。等對方HP低於1000時，以Zガンダム等機組予以致命一擊。

為了對抗ギャブレット，一開始要保留アムロ的精神指數。其他的機組便不須保留儘量使用。



←使用地圖兵器的話，要注意ジロン等人。

雖然無法對ジロン等人做直接攻擊。但是使用地圖兵器的話，他們仍會受到波及，要小心。萬一不小心命中了，他們會將我方當成敵方來攻擊。

ギャブレット以νガンダム用『熱血』來進攻。在消害對方HP後，便可集中攻擊。



←一開始便不須客氣的使用精神指令。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 ダッガー茶	ブレーカーB	26	7	4500	83	800	—
—	—	2 プロメウス茶	ブレーカーB	27	2	4200	81	800	—
—	—	3 プロメウス赤	ギャブレット	28	1	4300	127	6000	—

NEXT ▶ SCENARIO 088：「まじわらない心」

SCENARIO 088

「まじわらない心」

勝利条件 敵の全滅　敗北条件 ムジカの撃墜

出撃ユニット　ムジカ+9機



ワンポイントアドバイス

在劇情089時只以ジロン的ウォーカーギャリア進行出戰，因此過關後一定要對它施行改造，特別是格鬥和裝甲要盡可能強化。



イベント

戰鬥結束後會出現選項。選『エルチを探すのを手傳うわ』，進入劇情089。選『ここから宇宙へ上がるわ』，便進入劇情093。



→在火箭基地出現選擇。



←最好選擇尋找エルチ。

攻略ポイント

我方機組以交叉的形式排列，因此第1回合要將前線的機組進行整合。在砂地上的各機組移動力落差很大，部隊很容易就變的七零八落。以我方等待敵機迎擊的方式進行作戰。第2回合起プロメウス便進入攻擊範圍，此時逐機確實擊倒。之後除了グレン和ジョージー以外，敵人會以小隊為單位進行進攻，邊等待邊依順序擊退。

ホーラ們的ガラパゴス，不會主動進攻。以アムロ、ダバ、ジロン來對付グレン和ジョージー，剩餘的機組再追擊。グレン的迴避率很高，要以『加速』繞到他背面進行攻擊。



←首先由鞏固部隊開始。



←要保留和グレン及ジョージー作戰的實力。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1	プロメウス茶	ブレーカーB	27	3	4200	81	800	－
－	－	2	ダッガー茶	ブレーカーB	27	6	4500	83	800	－
－	－	3	ガラパゴス	ゲラバ	28	1	4900	130	6000	－
－	－	4	ガラパゴス	ホーラ	29	1	4900	130	7000	－
－	－	5	クァイア・C	ジョージー	30	1	3500	138	7000	エナジーパック×2
－	－	6	クァイア・H	グレン	37	1	3500	138	7000	新型レーザー発振機

NEXT ▶ SCENARIO 089：「リスキーゲーム」 or 093：「星海」

「リスキーゲーム」

勝利条件 トロンの撃墜　敗北条件 ジロンの撃墜



出撃ユニット	ジロン(ウオーカーギャリア)

豆知識



ザブングル是エルチ的父親在戰鬥中，由支配階級的イノセント人那裡得到的，但後來被發誓向ティンプ復仇的ジロン偷走。此外，ウォーカーギャリア原本是イノセント人要給ホーラ的，但也被ジロン給偷出來。在『戰鬥メカ ザブングル』的世界，『偷竊』是想獲得想要東西的理所當然手段。

イベント

決鬥勝利後得到バズーカ。



↑可以做為武器使用。



↑是否擁有バズーカ差別相當大。

攻略ポイント

之前便要對機體進行改造，並裝備裝甲系的道具，否則很難打贏。如果忘記了，便重新來過再進行調整。

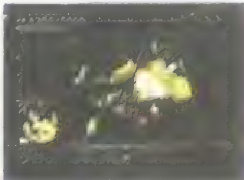
第1回合時，和トロン有一段距離，因而無法直接攻擊她背面。正面的攻擊除了格鬥之外都會大幅降低命中率。但使用『必中』卻又嫌時機過早，總之接近並進行攻擊。

地圖上有很多障礙物，看起來似乎能利用，但那都是陷阱。與其去使用一些不入流的手段，倒不如堂堂正正的向對方挑戰。

對方在攻擊時便進行防禦，接著使用『熱血』『鐵壁』由對方背面進攻。如此將カプリコ的HP削減到1000以下，接著再度防禦，此時就等於贏了。再度由對手背後攻擊便能結束戰鬥。



←最初由正面給予痛快的一擊。



←如果HP不到5000會打得很辛苦。

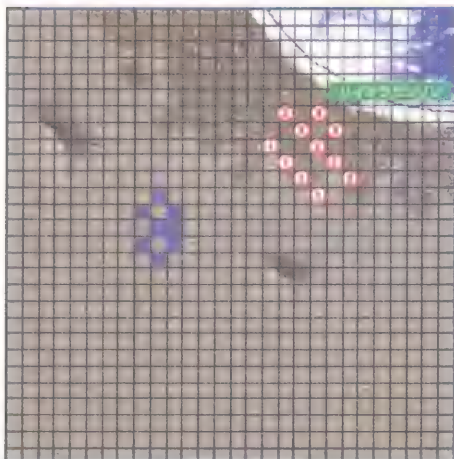
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
–	–	カプリコ灰	トロン	30	1	5700	134	7000	–

NEXT ▶ SCENARIO 090：「悲しきマリオネット」

「悲しきマリオネット」

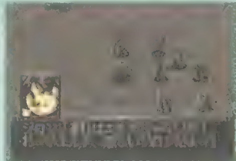
勝利条件 エルチの撃墜　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+7機

豆知識

エルチ・カーゴ，為交易商的女兒，也是ジロン等人做為基地的アイアンギアー的所有人。本劇情開始時可得知ジロン對エルチ抱著愛意。但是2人之間還有一個喜歡ジロン的ラグ存在。除此之外，曾被エルチ父親所雇用而後來背叛的ホーラ，也對エルチ有好感。到底這個錯綜複雜的三角關係會如何解開呢？



イベント

無。



↑將エルチ打倒，戰鬥便結束。

攻略ポイント

敵方並不會主動進攻。以カミーユ加上『集中』作為誘敵之用。

ダッガー接近的話，便以νガンダム用遠距離武器來攻擊。此時別忘了讓カミーユ回到我方陣營。

カプリコ在性能上和ダッガー差不了多少，以相同的作戰方式將對方擊墜。

エルチ的ザブングル會針對ジロン攻擊。利用這個特性，將ジロン放在部隊之外，在將其他人打倒前引開エルチ。因為エルチ攻擊力很高，因此ジロン要以『鐵壁』來進行防禦。

以アムロ等人打敗ドラン後，接下來就是エルチ。讓ウォーカーギャリア使用『熱血』『必中』，便可輕鬆擊倒。



←ジロン和エルチ交戰時會出現對話。



←首先以カミーユ引誘對手。



←以射程5以上的武器對付ドラン。

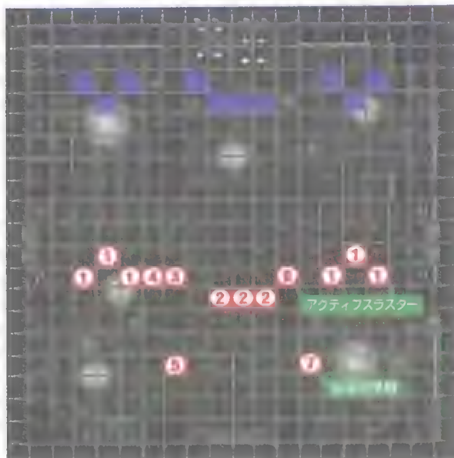
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 ダッガー茶	ブレーカーB	28	4	4500	83	800	—
—	—	2 カプリコ桃	ブレーカーB	28	5	4200	81	800	—
—	—	3 ドラン	グレタ	30	1	4200	126	5000	—
—	—	4 ザブングル	エルチ	30	1	4500	143	7000	ハイオクガソリン

NEXT ▶ SCENARIO 091：「別れのレクイエム」

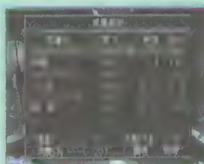
「別れのレクイエム」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機

ワンポイントアドバイス



今後敵軍會越來越多，因此以ウォーカーギャリア為首，必須將我方的地圖兵器進行改造。因為這是消耗大量EN的武器，因此最大EN必須一起改造。在劇情路線D要獲取資金相當不易，因此無法改造所有的機組。不僅地圖兵器，其他方面的改造也要計畫周詳。

イベント

無。



←對方有很多強勁的駕駛員。



←劇情開場時アイアンギアー會相當活躍。

攻略ポイント

以分為3個部隊的狀態進行出擊。第1回合時，以右方部隊為基準將機組集結。然後向前方及側方的敵人進行迎擊。觀察對方的配置，毫無保留使用地圖兵器。

ホーラ和ゲラバ也會向我方接近，讓ムジカ和ラルフ用『熱血』迎擊。正面命中率會相當低，所以要使用『集中』『加速』由敵方側面進攻。

ジョージー和エルチ具有高度攻擊力，如果進入我方範圍，要馬上集中攻擊。在遭到反擊前將對方擊墜。

グレン的ファイア•H最可怕的，便是攻擊力3200的ビームスライサー。不過射程只有1，以ν ガンダム和ウォーカーギャリア從遠距離攻擊。



←暫時在右方角落進行佈陣。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	①ダッガー系	ブレーカー	28	6	4500	83	800	—
—	—	②ブロメウス系	ブレーカー	29	3	4200	81	800	—
—	—	③ガラパゴス	ゲラバ	30	1	4900	130	6000	—
—	—	④ガラパゴス	ホーラ	31	1	4900	130	7000	—
—	—	⑤ザブングル	エルチ	31	1	4500	145	7000	—
—	—	⑥ファイア・C	ジョージー	32	1	3500	138	7000	アクティブスラスター
—	—	⑦ファイア・H	グレン	40	1	3500	138	7000	脳波照準機

NEXT ▶SCENARIO 092：「偽りのマスター」

「偽りのマスター」

勝利条件　敵の全滅　　敗北条件　ムジカの撃墜

出撃ユニット　ムジカ＋9機

豆知識

於[戦闘メカ　ザブングル]出場的イノセント人，是地球大變動時往宇宙避難的地球人的子孫。他們計劃在乘無法居住狀態的行星ゾラ(原本的地球)上，實行製造新地球的計劃。首先利用生體改造，製造出能適應現在地球環境的人類，這種人種稱為シビリアン，之後他們以稱為ブルーストーン的青色石頭作為掌握他們生活的手段。



イベント

戰鬥結束後，エルチ(ザブングル)成為同伴。



←將デュプリケーター破壞。



←平安無事解除エルチ的洗腦，使她恢復正常。

攻略ポイント

デュプリケーター本身沒有攻擊能力，因此最後再破壞。

第1回合時把來襲的カプリコ、ダッガー和プロメウス擊退。在和他們作戰這麼多次以後，這應該已經不是什麼難事了。基本上已遠距離攻擊減少對方HP，再以Zガンダム和エルガイムMK-Ⅱ作致命一擊。如果過於接近敵陣，ティンプ們便會開始行動，要小心留意。再有建築物的左側進行應戰。

將前線部隊解決後，只剩下ティンプ和2台ガラハゴス。以アムロ和ジロン對ブラッカリィ進行攻擊。配合[熱血]，即使他是頭目級的機組，也能在1個回合內擊倒。其餘的機組便將ガラハゴス逐機擊倒。破壞デュプリケーター不需要戰略，以有餘力的機組擊倒便可。



←以飛行道具攻擊デュプリケーター。

UNIT DATA

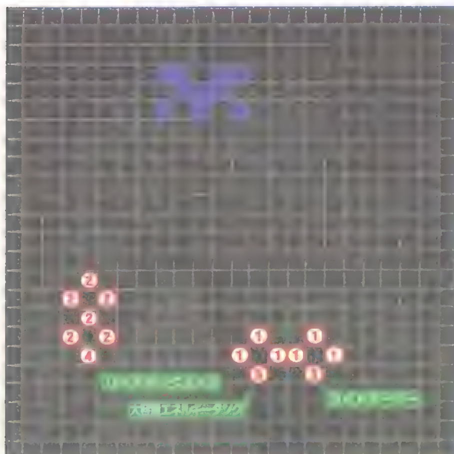
位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1 プロメウス茶	ブレーカーB	29	2	4200	81	800	−
−	−	2 カプリコ桃	ブレーカーB	29	3	4200	81	800	−
−	−	3 ダッガー茶	ブレーカーB	29	2	4500	83	800	−
−	−	4 ガラハゴス	ブレーカーB	30	2	4900	85	800	−
−	−	5 ブラッカリィ	ティンプ	31	1	5200	146	8000	−
−	−	6 デュプリケーター	ラビニア司令	32	1	6700	154	9000	−

NEXT ▶ SCENARIO 093：「星海」

「星海」

勝利条件 シロッコの撃墜

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+9機

イベントチェック!



本劇情中，由於アムロ及キャオ必須將噴射器切離，因而無法出擊。另外ザブングル和ウォーカーギャリア尚未做好氣密處理，無法在宇宙行動，因此WM的機組也無法進行出擊。結果造成必須以平常不大使用的機組出擊，記得要更換強化裝備。

イベント

劇情開始時，發生ジロン們的偷渡事件。

アムロ和キャオ要進行噴射氣的切離作業，因而無法出擊。另外ジロン、ラグ、エルチ、ファットマン、チル、ブルメ和ダイク的機組無法在宇宙使用，因而造成無法出擊。



↑敵我雙方都會有增援

攻略ポイント

由ラル領導的リックディアス部隊會進行突擊。我方即使想進攻，但卻因為無法進入隕石坑，而造成戰鬥的困難。如果不確認移動範圍便進行移動，會造成無法向對方攻擊的窘況。將ラル部隊擊倒後，便可進入敵方本陣。必須同時和シロッコ及シャア戰鬥，條件有點嚴苛。首先在シャア開始行動前，小心的慢慢前進。以不重要的機組為誘餌也是一種方法。カミーユ和ダバ再與シロッコ交戰前要保留精神指數，ムジカ和ラルフ則向シャア進攻。

シロッコ一但開始行動，便不要管其他人，而對他集中攻擊。要注意正面攻擊很難湊效。



←以不必要的機組將シャア誘出。



←在シロッコ背面使用「熱血」來攻擊。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1 マラサイ	ティターンズ兵	29	6	4400	97	1000	―
―	―	2 リックディアス黒	ジオン兵	28	6	4100	81	1500	―
―	―	3 ギャプラン	シロッコ	33	1	5500	178	8000	ライトアーマー
―	―	4 リックディアス黒	ラル	※	1	4100	126	5000	リペアボックス×2
―	―	5 ジオング	シャア	※	1	5500	178	1000	大容量エネルギータンク

※シナリオ84クリア時より、シャア+7、ラル+5

NEXT ▶ SCENARIO 094 :「折れた剣」

「折れた剣」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット　ムジカ／ラルフ＋10機

豆知識



ハマーン・カーン所搭乘的機體キュベレイ，是アクシズ軍製造的NT專用MS。是一年戰爭時期的MAエルメス的發展型。搭配腦波增幅裝置，能以遠隔操作的ファンネル進行攻擊。所生產的只有ハマーン所搭的1架試作機。

イベント

第3回合敵方增援在A地點出現。

戰鬥結束後會出現ラルフ被ハマーン殺害的劇情，カリオン・I則留下來。



←敵軍全是有名的駕駛員。

攻略ポイント

一開始先不要移動，等マラサイ和リックディアス到攻擊範圍內。如果隨便移動，ジェリド們會開始行動。這樣子作戰會變得很困難。

第3回合ハマーン的部隊會上場。一開始便以能使用地圖兵器的機組待機，對方一出現便攻擊。ガトー和ハマーン以ムジカ和ラルフ為中心進行攻擊。

結束後，將部隊往ジェリド的方向移動。因為シロッコ也在附近，因此不要太過接近。在這裡派出カミーユ和ダバ來戰鬥。每一個機組都得為了和シロッコ應戰，而保留一些精神指數。對付シロッコ，首先以ジロン使用[熱血][必中]來削減對方HP，其他機組再集中攻擊。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	①	リックディアス黒	ジオン兵	29	3	4100	81	1500	−
−	−	②	マラサイ	ティターンズ兵	30	3	4400	97	1000	−
−	−	③	ガルバルディβ	ライラ	31	1	4300	142	5000	−
−	−	④	ガブスレイ	マウアー	32	1	5000	145	5000	−
−	−	⑤	ガブスレイ	ジェリド	34	1	5000	145	5000	−
−	−	⑥	ギャプラン	シロッコ	34	1	5500	178	8000	フルリペア×2
−	−	⑦	リックディアス黒	ラル	＊	1	4100	126	5000	−
−	−	⑧	ジオング	シャア	＊	1	5500	178	10000	−
Ⓐ	3	−	GP-02A	ガトー	32	1	4200	156	7000	高出力バーニア
Ⓐ	3	−	キュベレイ	ハマーン	33	1	4200	171	8000	−
Ⓐ	3	−	ガザC	ジオン兵	30	3	4700	84	1500	−

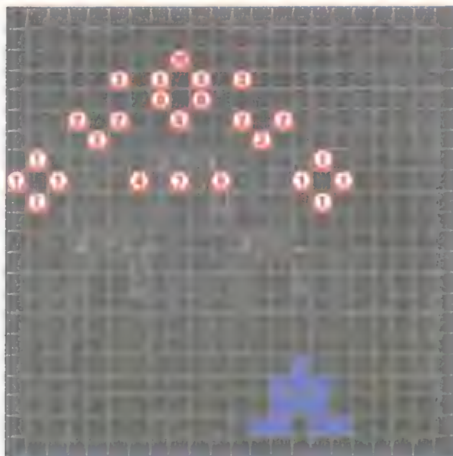
＊シナリオ93クリア時より、シャア+3、ラル+1

NEXT ▶SCENARIO 095：「狂気の螺旋」

「狂気の螺旋」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋10機

豆知識

精英組織迪坦斯(ティターンズ)的成員ジェリド，自從在宇宙港時，因為嘲笑カミーユ的名字像女人而大打出手以來，2人的命運便密不可分了。雖然具有一流駕駛員的技術，但他仍不是身為NT的カミーユ的對手。雖然是因為戰爭的緣故，但在身邊最重要的人一個個因為カミーユ而失去時，對他而言，戰爭已變成他單方面的復仇。



イベント

第3回合ヤザン、ダンケル以及ラムサス會撤退。



↑經過3回合ヤザン會撤退。

攻略ポイント

要考慮保留戰力，避免和對方作無意義的交鋒。在一開始要稍微後退，避免和ヤザン部隊交戰。第2回合マラサイ會進入攻擊範圍，不要使用精神指令直接進攻。對方的最大射程為3，在不會遭到反擊的位置以長距離攻擊戰鬥。

雖然第3回合ヤザン會撤退，但在他們後面會有別的ハンブラビ隊接近，如此仍不免成為混戰。以[集中][擾亂]來減少傷害。

敵方會在數目減少後進攻。以不必要的機組作犧牲，引誘ジェリド和マウアー出來。對シロッコ一戰，讓アムロ和ジロン待機，剩下的機組則以精神指令來擊墜。

シロッコ一出擊，馬上以νガンダム和ウォーカーギャリア使用[熱血]作遠距離攻擊。

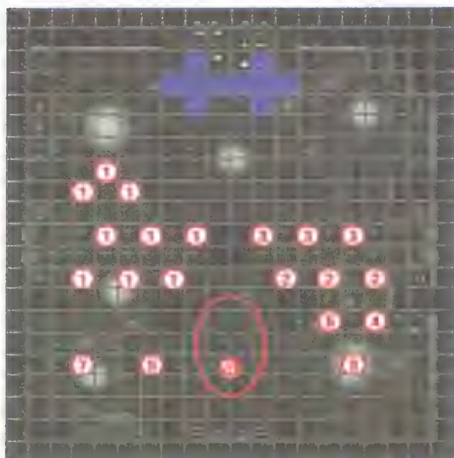
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 マラサイ	ティターンズ兵	30	8	4800	99	1000	—
—	—	2 ハンブラビ	ティターンズ兵	30	6	5200	101	1000	—
—	—	3 ハンブラビ	ティターンズ兵	31	4	5200	101	1000	—
—	—	4 ハンブラビ	ラムサス	32	1	5200	131	4500	—
—	—	5 ハンブラビ	ダンケル	32	1	5200	131	4500	—
—	—	6 ハンブラビ	ヤザン	33	1	5200	146	5000	—
—	—	7 ガルバルディβ	ライラ	33	1	4700	144	5000	—
—	—	8 ガブスレイ	マウアー	33	1	5400	147	5000	—
—	—	9 ガブスレイ	ジェリド	33	1	5400	147	5000	—
—	—	10 ギャブラン	シロッコ	35	1	5900	180	8000	—

NEXT ▶ SCENARIO 096 :「赤い彗星」

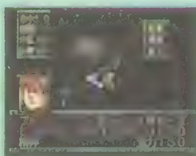
「赤い彗星」

勝利条件 シャアの撃墜　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+9機

イベントチェック!



第21回合ハマーン仍生存時，グレミー•トト(バウ)和エルピー•プル(キュベレイMK-Ⅱ)會以我方增援身分出場。以一般的戰鬥流程，不太可能打到20回合，因此不太容易遇到此事件。如果想看這個事件，便將機組退到安全的場所，接著不行動累積回合數。他們僅在此劇情會成為同伴。

イベント

第5回合敵增援在A地點出現。

第21回合ハマーン仍生存時，グレミー•トト(バウ)和エルピー•プル(キュベレイMK-Ⅱ)會出場，以我方NPC加入戰局。此時會有會話。

將シャア(ナイチンゲール)擊墜便過關。進入劇情097。

攻略ポイント

シャア和ハマーン不會主動進行攻擊，在初期位置等待突襲而來的ガザC、マラサイ和バーザム。

敵方增援出現後，仍然採取迎擊。直到主動進攻的部隊全滅為止，迎擊是最有效的作戰。最後剩下的都是有名的駕駛員，如果沒有充分的戰力，便將部隊分為2部分。以アムロ、ダバ和ジロン來對付シャア，其餘的機組作為誘餌，來絆住ヤザン和ガトー等人。

如果以全滅對手為目的，便由ハマーン部隊開始進攻。為了和シャア作戰，必須保留アムロ等人的精神指數，先以ムジカ和カミーユ為作戰中心。

シャア的ナイチンゲール，具有高超的迴避能力。作戰時一定要由背後進攻。將不必要的機組圍在它的四面封住其行動，戰況會對我方有利。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1	ガザC	ジオン兵	32	9	5100	86	1500	−
−	−	2	バーザム	ティターンズ兵	33	3	4600	78	1000	−
−	−	3	マラサイ	ティターンズ兵	33	3	4800	79	1000	−
−	−	4	リックディアス黒	ラル	34	1	4500	128	5000	−
−	−	5	GP-02A	ガトー	34	1	4600	158	7000	−
−	−	6	ガブスレイ	ジェリド	34	1	5400	147	5000	−
−	−	7	キュベレイ	ハマーン	35	1	4600	173	8000	−
−	−	8	ナイチンゲール	シャア	※	1	20000	350	10000	−
A	5	−	ハンブラビ	ティターンズ兵	32	1	5200	101	1000	−
A	5	−	ハンブラビ	ダンケル	33	1	5200	131	4500	−
A	5	−	ハンブラビ	ラムサス	33	1	5200	131	4500	−
A	5	−	ハンブラビ	ヤザン	34	1	5200	146	5000	−

※シナリオ094登場時+5

NEXT ▶ SCENARIO 097 :「新たなる鼓動・月へ」

「新たなる鼓動・月へ」

勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜

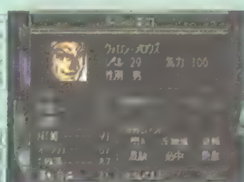
出撃ユニット	ムジカ＋14機

ワンポイントアドバイス

ショウ等人會成為同伴，因此在整備畫面時，要先整理強化道具和所搭乘機組，要讓チャム和ショウ搭乘同1機，另外別忘了改造ビルバイン的オーラキャノン。



←ビルバイン的週邊能力異常的高。



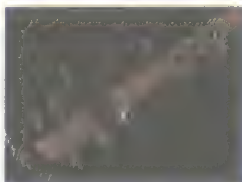
←讓ウォロン搭乘カリオン。

イベント

敵方全滅後，A地點會出現增援。ムジカ向チャシキ進行2次說服可以使對方成為同伴，然後チャシキ可對エレドライル進行說服。另外，通過劇情007後，如果曾經通過043、117、125其中1個劇情的話，過關後便進入劇情042。除此之外則進入劇情125。

攻略ポイント

將使用地圖兵器的機組配置在後方，其他機組在敵方接近前待機。第2回合敵方進入攻擊範圍。此時使用遠距離攻擊消耗對方HP，再以ショウ和マーベル作致命一擊。當ジャガーノート在中央集中時，將我方部隊向左右分散，以地圖兵器連續攻擊對手。在敵機剩下1架時，將ムジカ往デュプリケーター附近移動，在チャシキ出現時便能進行說服。出現之後，ムジカ就開始進行說服。接著以チャム使用[再動]，讓ムジカ再進行1次說服，使チャシキ成為同伴。最後只要使用精神指令，將剩下的ジャガーノート擊退就可以了。



←以地圖兵器部隊在後方待機。



←剩下的增援部隊活用精神指令、擊倒。

UNIT DATA

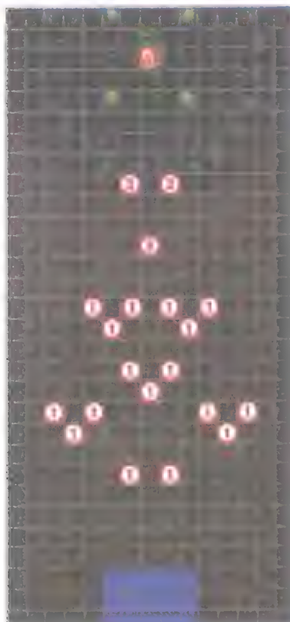
位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	ジャガーノート	ブランチ	35	6	7000	155	8000	エナジーパック×3、他
[illegible]	※	ウィンジュエル	エレドライル	35	1	6800	184	10000	－
[illegible]	※	ジャガーノート	ブランチ	35	1	7000	155	8000	－
A	※	シカンナシン	チェシキ	35	1	7500	188	10000	－

※敵全滅で出現

NEXT ▶ SCENARIO 098：「マザー」

「マザー」

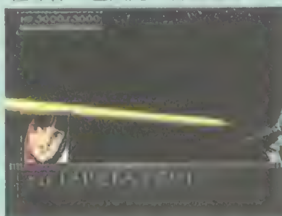
勝利条件 敵の全滅　　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット　ムジカ＋14機

豆知識

在[重戰機エルガイム]中出場的HM，是以過去時代得高度技術為基礎製作的。它們的統一規格，是以分為S、M、L等尺寸的ムーバルフレーム(類似人體骨架的部分)作為標準，並以這種標準製造各種零件。也因此，各機體零件的互換性很高。





イベント

敵方全滅後，增援A會出現。



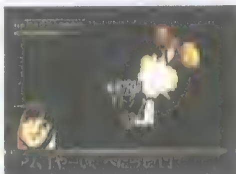
↑首先要和ジャガーノート戰鬥。

攻略ポイント

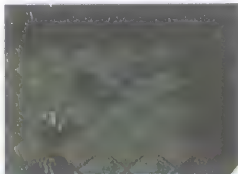
以エルガイムMK-II為主的HM機體，具備了ビームコート的特殊能力，能令光束武器的傷害降到最低。將它們放在前線當作誘餌，使敵人集中，再以ウォーカーギャリア的地圖兵器來減少對手HP。

ナイチンゲール和之前シャア搭乘時相比，並不會是很強的對手。使用[熱血]集中攻擊，1個回合便能擊墜。

由於MD具有地圖兵器，因此在敵方全滅以前，要將我方移動到地圖左右邊緣。MD的出現場所無法由背面攻擊，在MD出來之前要進行待機。出來後，以ショウ、ジロン和ダバ為中心，由背面進行集中攻擊。



↑HM機組能降低對方的傷害。



↑由地圖邊緣接近MD。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1	ジャガーノート	ブランチ	38	17	7300	157	8000	－
－	－	2	ナイチンゲール	ブランチ	38	1	20000	240	8000	－
－	－	3	ジャガーノート	ブランチ	40	2	7300	157	8000	－
A	※	－	MD	MD	40	1	20000	250	10000	－

※敵全滅で出現

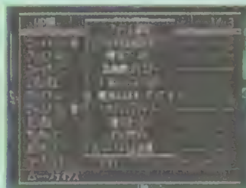
NEXT ▶ ENDING

「ブラスト」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜

出撃ユニット ムジカ／レギ／ワイズ

ワンポイントアドバイス



在本劇情中會合的我方機體，都是呈沒有裝備任何強化道具的狀態，要注意。為了避免意外忘記，在過關後，要馬上進行裝備整頓的工作，還要將駕駛員換回原本所搭乘的機體。要是不注意，可能會發生以較差的機體出擊的情形。

イベント

讓マーベル向ニー作說服，ニー會成為同伴。之後讓マーベル或ニー向リムル作說服，リムル會成為同伴。過關後カミーユ(Zガンダム)和1架メタス會加入部隊。而ジェリル則隨另外的部隊離去，カイ會因為和グレン不合而離隊。這2人的機體都會留下。

攻略ポイント

第1回合，將突擊過來的3個ボゾン部隊擊倒，再將周圍的部隊逐個消滅。大約3個回合便能全滅。

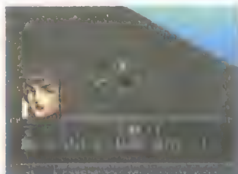
ニー和リムル，以及其他的ボチューン部隊，並不會主動攻擊。將ボゾン全滅之前不要接近。

如果遭受ボチューン的オーラソード攻擊，會造成很大的損傷。戰鬥時以迴避率高的ショウ、マーベル和アムロ作盾牌，其他機組則在不受反擊的距離作攻擊。

ニー和リムル能說服成為同伴，因此在打敗ボチューン後便沒有什麼問題。但如果想獲得強化道具和經驗值的話，也可以將他們打倒。為了安全，最好交給ショウ和マーベル處理。

會合的同伴(機體)

グレン(クァイア·H)、ジョージー(クァイア·C)、アムロ(ガンダム)、ハヤト(ガンキャノン)、リュウ(ガンタンク)、セイラ(コアブースター)、マーベル(ダンバイン)、ショウ+チャム(ビルバイン)
エリア、ドグ、フラウは未出擊、コアファイター追加



←要注意說服的順序

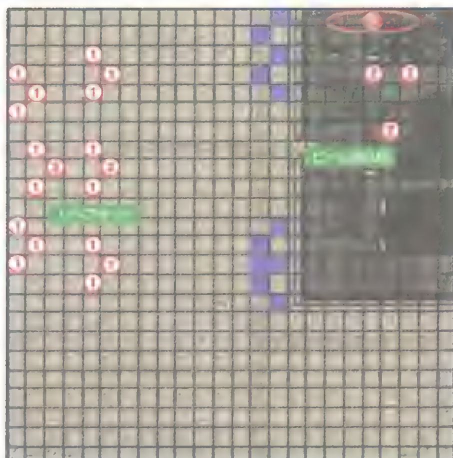
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1	ダーナ・オシー	リムル	12	1	1100	111	3000	リペアユニット
－	－	2	ボゾン緑	ラウの兵	15	9	1500	68	800	－
－	－	3	ボチューン茶	ナの兵	16	6	1600	68	800	－
－	－	4	ボチューン	ニー	17	1	1300	112	3000	高性能火薬

NEXT ▶ SCENARIO 100：「運命の網」

「運命の網」

勝利条件 敵の全滅　　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／アムロ＋9機（ハヤトは出撃不可）

豆知識



アムロ和ハヤト2人在サイド7時便為鄰居，在搭上ホワイトベース後，2人成為很好的勁敵，更是很好的夥伴，因此在得知其戰死時所遭受的衝擊也非常大。原作的ハヤト，在一年戰爭後，表面上的身分為博物館館長，暗地裡則在進行反地球聯邦軍組織的游擊活動。

イベント

戰鬥一開始，ハヤト會戰死。

第3回合敵增援會在A地點出現。



↑基地一開始敵方便潛入。



↑ハヤト遭到バーザム的攻擊而戰死。

攻略ポイント

本劇情以左右兩部隊分開的形式進行出擊。因為各自都有部隊要對付，如果強度上分配不均，便得在第1和第2回合進行調整。

敵軍中沒有出色的駕駛員，只要等待對方進入射程再進行迎擊便可以了。敵方的最大射程為3，以Zガンダム之類，具長射程武器的機組進行攻擊，等到對方HP減少後再以ビルバイン和ダンバイン擊墜。

包含增援等位在基地內的敵人，可以先不管它。因為有牆壁阻擋，即使進入敵方的射程內也不會被攻擊。將基地外敵人全打敗後，再來對付。

因為基地入口很窄，輕舉妄動進去會有危險。以迴避率高的機組接近，將敵方引出來再擊倒。為了保險，必須用[集中]和[閃き]。



↑不要理會基地內的敵人，先對付眼前的對手。

UNIT DATA

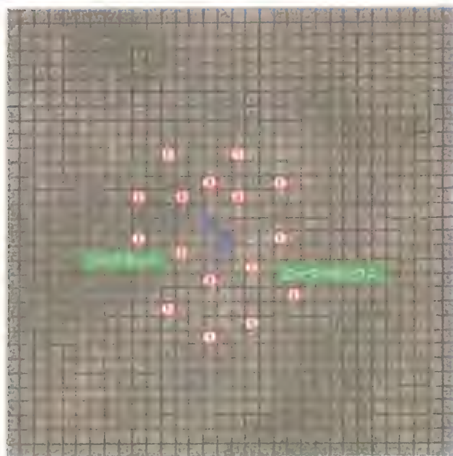
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1	バルブド紫	ポセイダル兵	16	16	3200	76	800	−
−	−	2	バーザム	ポセイダル兵	16	3	3500	78	800	ビーム攪乱膜
−	−	3	バッシュ	ポセイダル兵	17	2	3500	78	800	リペアキット
A	3	−	ハイザック紫	連邦兵	13	1	3000	75	800	エナジーパック
A	3	−	ジムⅡ赤	連邦兵	13	2	2800	74	800	−

NEXT ▶ SCENARIO 101：「脱走」

「脱走」

勝利条件 敵の全滅orマップ外への脱出

敗北条件 ムジカの撃墜orアムロの撃墜



出撃ユニット ムジカ／アムロ（Zガンダム）

豆知識



Zガンダム是カミーユ參考ガンダムMK-Ⅱ和リックディアス所設計的。變形狀態的ウィンブライダー，能夠進行大氣層著陸，是很優秀的機體。就像NT之間能引起共鳴，使愛或恨的感情增幅，Zガンダム也能感應操縱者的心理，令自己的力量增幅。

イベント

無。



↑アムロ搭乘Zガンダム逃走了!?



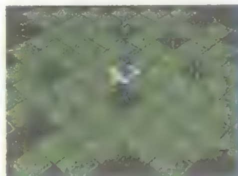
←アムロ不幸遭到敵方包圍。

攻略ポイント

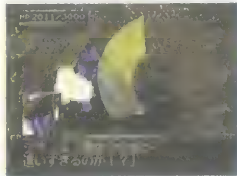
我方為アムロ和ムジカ2人，對方則有16架，戰力上是壓倒性的不利。由地圖其中一端脫逃成功，便算過關。逃亡時，將Zガンダム變為ウィンブライダー，朝戰力較弱的ドップ方向逃去。至少會遭到對方幾個回合的攻擊，必須使用[集中][閃き]。如果想選擇戰鬥，只能以2人打1架逐機打倒的方式進行。以會造成最大傷害的グフ優先攻擊，再來是ザク。

如果被對方從背後攻擊會很吃力，2人必須背靠背作戰。

至於ドップ，在每個回合使用[集中]，以反擊擊墜對方。有可能會用到[信頼]，注意別讓ムジカ消耗不必要的精神指數。



←利用高移動力一口氣逃走。



←如果考慮經驗值和資金，則戰鬥較理想。

UNIT DATA

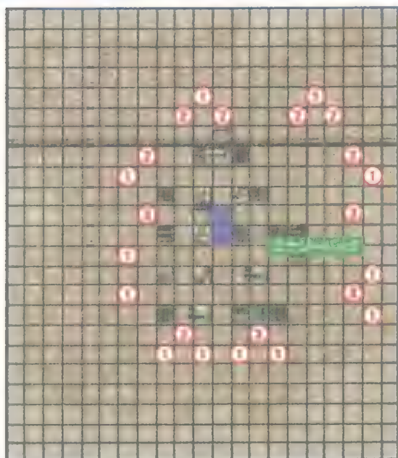
位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 ドップ緑	ジオン兵	16	10	1400	67	1500	－
－	－	2 ディザートザク茶	ジオン兵	17	3	2900	75	1500	ローダーボックス、他
－	－	3 グフ	ジオン兵	18	3	3000	75	1500	－

NEXT ▶ SCENARIO 102：「離脱」

「離脱」

勝利条件 敵の全滅orマップ外への脱出

敗北条件 ムジカorアムロの撃墜





出撃ユニット ムジカ(シナリオ101搭乗機)／アムロ(Zガンダム)

豆知識

地球連邦軍政府，以研究NT為名義，暗地裡成立了NT研究所。在裡面進行製造強化人類(人工形成的NT)的實驗。在ムジカ面前出現的フォウ・ムラサメ，是在研究所強化的第4號強化人(這也是她名字的由來)，因為強制性的實驗而使過去的記憶喪失，甚至成為人格分裂的悲劇少女。以恢復記憶為交換條件而加入戰鬥。

イベント

無。



→事先要將Zガンダム的能力強化。



↑在路過的店中，和一名少女相遇。

攻略ポイント

如果硬朝敵陣進攻，是沒有勝算的。

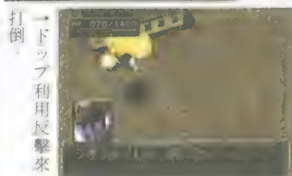
如果以逃亡為主，首先要變形為ウィンブライダー，以移動力來決勝負。無論以距離或戰力考量，都應該朝ドップ的方向移動，但要小心被敵方包圍的危險。アムロ和ムジカ以[閃き][集中]來度過攻擊。只要把妨礙逃亡的對象擊倒便行，然後一口氣脫逃。

想將對手都消滅時，必須利用建築物，將自己盡量以正面面向敵人行動。如此一來對對手的攻擊迴避率會大幅上升，接著以原地進行迎擊的作戰為主要手段。

為了安全起見，バルブド的攻擊必須進行防禦。



←利用建築物鞏固側邊的防禦。



→ドップ利用反擊來打倒。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	1 ドップ緑	ジオン兵	16	12	1400	67	800	ー
ー	ー	2 バルブド橙	ポセイダル兵	17	6	3200	76	800	ー
ー	ー	3 ディザートザク茶	ジオン兵	18	5	2900	75	800	エナジーパック

NEXT ▶ SCENARIO 103：「赤と青と黒」

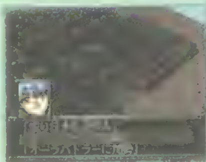
「赤と青と黒」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ(シナリオ101搭乗機)／アムロ(Zガンダム)

ワンポイントアドバイス



不論以誰作為對手，都能取得貴重道具。因此不要選擇[成り行きを見守る]然後什麼都不作。接下來是要選和誰打，因為除了道具不同外，其他沒有太大的差別，而且並不會影響往後的劇情，因此選擇想取得道具的那一方作為對手就可以了。不論哪一邊，都僅在此劇情成為同伴。

イベント

劇情開始時會有選項。選擇[成り行きを見守る]，便看雙方作戰然後便結束。選[モビルスーツに加勢]，則黑色三連星和青色部隊會成為同伴，和ガラミティ的部隊及增援A作戰。選[オーラバトラーに加勢]，ガラミティ和增援A會成為我方，和黑色三連星及青色部隊交戰。

攻略ポイント

想在1回合內將3台全部打倒是不可能的，因此別忘了使用[集中]。

第2回合中聖甲機部隊會開始移動，戰況開始輕鬆下來。向持有道具的ドム作集中攻擊，其他的可以不用管。

和聖甲機作戰時，先等待MS和ガラミティ交戰，再給予致命一擊便可以。第2回合會進入ガラリア的射程範圍內，如果不注意，會造成嚴重的損傷。以[熱血]儘早將對方擊倒。在這段期間ガラミティ部隊還不會全滅，對取得道具沒有影響。

和MS作戰時，一開始就會進入黑色三連星的射程之內，要注意。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 アイザック	ジオン兵	17	1	2900	75	1500	—
—	—	2 ビアレス赤	ダー	18	1	1500	113	5000	—
—	—	3 ビアレス赤	ニェット	18	1	1500	113	5000	—
—	—	4 ディザートザク青	エロ	18	1	3100	121	4000	—
—	—	5 ドム	オルテガ	18	1	3200	121	4000	—
—	—	6 ドム	マッシュ	18	1	3200	121	4000	—
—	—	7 ゲルググ青	ディドー	18	1	3600	123	4000	—
—	—	8 ビアレス赤	ガラミティ	19	1	1500	113	5000	人工オーラバリア
—	—	9 ドム	ガイア	19	1	3200	121	4000	網膜照準機
—	※	10 バストール	ガラリア	18	1	1700	114	5000	—
—	※	11 ダンバイン緑	トカマク	1	1	1500	98	2000	—

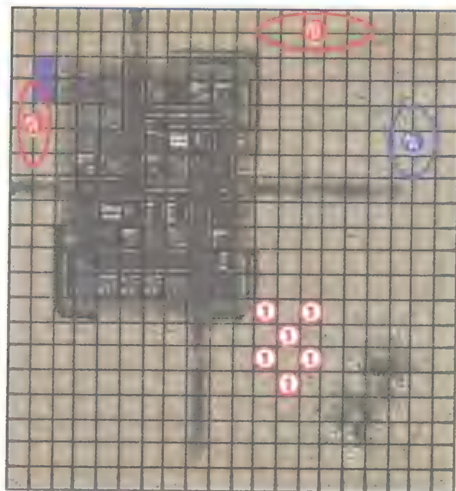
※分岐条件によって味方になる場合もあります。

NEXT ▶ SCENARIO 104：「友軍」

「友軍」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ(シナリオ101搭乗機)／アムロ(Zガンダム)

イベントチェック!



我方援軍為グレン、ジョージー、レギ、ワイズ、リュウ、セイラ、カミーユ、ショウ以及マーベル。如果ニー和リムル為同伴則跟著出擊。但是，如果角色沒有搭乘機組便不會出擊，因此可能會出現成員不足的情況。另外，Zガンダム則延續劇情100[運命の網]的狀態，由アムロ搭乘出擊。

イベント

第2回合時敵增援在A地點出現。

第3回合時敵增援在B地點出現。

第4回合時我方增援在A地點出現。

戰鬥結束後，獲得クァイア・H和HI-νガンダム等機組。



←被敵機發現而陷入危機的アムロ和ムジカ。

攻略ポイント

在增援出現前，我方只有ムジカ和アムロ。為了不被敵方援軍包圍，要向廢墟的方向移動。利用那裡的建築物和高移動力的コアブースター作戰。

在第4回合時，ディザートザク會進入射程範圍。此時用反擊將對方擊倒。



←要留意サイコガンダム具有I力場。

在和ディザートザク作戰時，於我方增援出現前最好還是選擇防禦。我方增援在出現時，正好位於サイコガンダム的擴散メガ粒子砲射程內。那是最大射程5的地圖兵器，HP較低的機組，以逃到射程外為優先。

只要サイコガンダム還在場，便得一直擔心地圖兵器。最好儘早以ショウ和グレン將對方打倒。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	味	コアブースター	連邦兵	18	6	2600	73	800	−
A	2	−	ディザートザク茶	デロス兵	19	4	3000	75	800	−
B	3	−	バーザム	ティターンズ兵	19	3	3500	83	1000	−
B	3	−	ディザートザク茶	ジオン兵	18	3	3000	75	1500	−
B	3	−	サイコガンダム	フォウ	20	1	3800	139	7000	高出力ブースター

NEXT ▶ SCENARIO 105：「襲撃」

「襲擊」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機（アムロは出撃不可）

豆知識



トッド・ギネス。原本為美軍的戰鬥機飛行員候補，和ショウ同時被召喚到バイストンウェル世界。對他抱持競爭意識而敵對的男子。在遊戲也會纏著ショウ不放。他最後的台詞[......真是作了一個好夢]，是在融合現實及幻想的[聖戰士ダンバイン]中的著名台詞。

イベント

第3回合時，敵增援於A地點出現。另外第4回合時敵增援在B地點出現。被關禁閉的アムロ會在第5回合以我方援軍身分出擊。第7回合時，ノーザンブライト和アズロニア會達成休戰協定，除B增援以外的敵人會成為我方而進行行動。

攻略ポイント

想輕鬆過關的話，可以不去攻擊ネイ們的部隊而等待休戰協定達成。但位於前線的バルブド和增援A的トッド，則是無法避免與之交戰的，基本上在原地等待敵人過來再迎擊。等到B地點增援出現後，便從デュブリケーター的內側一邊後退一邊進行戰鬥。在達成休戰協定後，將マラサイ交給其他部隊，我方對ヤザン部隊進行集中攻擊。要小心別進入サイコガンダム的地圖兵器射程範圍內。

最後和サイコガンダム作戰，對方有Iフィールド，因此威力不足的光束武器是產生不了效果的。以增援的HI-νガンダム使用フィン・ファンネル來攻擊。

想將ネイ打倒的場合，一開始便往敵陣進攻，應用精神指令一口氣倒對方。

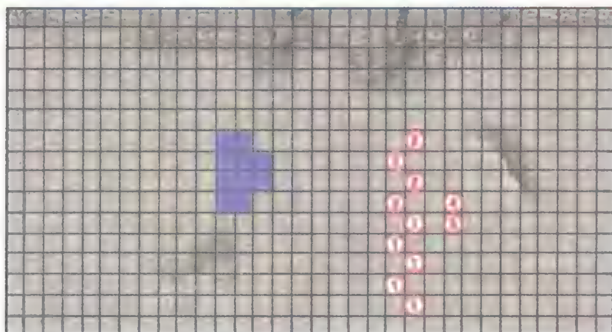
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	バルブド檣	ポセイダル兵	18	6	3000	75	800	—
—	—	2	バッシュ	ポセイダル兵	20	3	3200	76	800	—
—	—	3	バッシュ	ヘッケラー	21	1	3800	124	5500	リペアボックス
—	—	4	アシュラテンプル	アントン	21	1	4000	125	5500	ローダーボックス×2
—	—	5	オージェ	ネイ	22	1	4000	140	7000	ハニカムアーマー
—	—	6	アトール	ギャブレー	22	1	4500	143	7000	ロングバレル
A	3	—	ライネック	トッド	20	1	2500	133	5000	強化オーラマルス
A	3	—	ズワース黑	黑騎士	22	1	3800	139	8000	リペアユニット
B	4	—	マラサイ	ティターンズ兵	20	3	3900	95	1000	—
B	4	—	ハンブラビ	ラムサス	21	1	4300	127	4500	—
B	4	—	ハンブラビ	ダンケル	21	1	4300	127	4500	—
B	4	—	ハンブラビ	ヤザン	22	1	4300	142	5000	—
B	4	—	サイコガンダム	フォウ	23	1	4000	140	7000	マグネットコーティング

NEXT ▶ SCENARIO 106：「ロスタイム」

「ロスタイム」

勝利条件 敵の全滅　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+9機

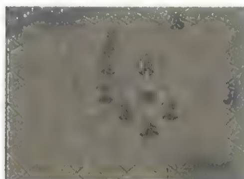
豆知識

在ザブングル的世界中，即使偷人家的東西，只要3天沒被抓到，東西的所有權就變成自己的。這條規則對任何犯罪都適用。

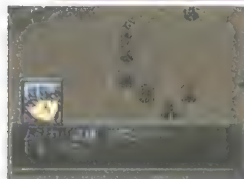


イベント

和企圖奪得戰艦的ホーラ部隊行交戰。本劇情所經過的回合數，會影響後來得劇情分歧，請注意。想走ポセイダル路線便在5回合以內，要走シロッコ路線便在4回合以上過關。



→配合希望的前進路線選擇過關時機。



←根據過關的回合數，過關時的台詞會產生變化。

攻略ポイント

ホーラ的部隊不會主動進攻，因此我方不積極攻擊便會浪費時間。

想在5回合內結束，便積極進攻。第1回合便前進攻擊プロメウス，為了不受到反擊，以HI-νガンダム和Zガンダム的長距武器減少對方HP，然後再以接近戰打倒。其中ダッガー的最大射程為4，要小心別進入它的射程範圍內。

ホーラ所駕駛的ガラパゴス，HP很高裝甲也很厚。以通常攻擊無法給予很大的傷害，以使用[熱血]的角色來進行破壞。

想讓時間超過5回合，只要留下1架プロメウス就可以了。



←砂地上移動力會極端降低，必須注意。



←在對方射程外攻擊消耗對方HP。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 プロメウス茶	ブレーカーB	20	5	4200	81	800	—
—	—	2 ダッガー茶	ブレーカーB	20	4	4500	83	800	—
—	—	3 ガラパゴス	ゲラバ	22	1	4900	140	6000	—
—	—	4 ガラパゴス	ホーラ	23	1	4900	140	7000	—

NEXT ▶ SCENARIO 107：「イカロスのつばさ」

「イカロスのつばさ」

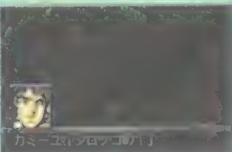
勝利条件 敵の全滅　敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機

イベントチェック!

アウムトラ艦會於和前一個劇情過關時間相加共8回合時離開。也就是說如果前面劇情以4回合過關，本劇情時戰艦便在第4回合起飛。但在本劇情中，戰艦至少也要3回合才會離開，因此即使前面花了5回合以上，也有可能在此劇情追擊成功。



イベント

如果アウムトラ起飛，便進入劇情118。沒有起飛則進入劇情108。



←追趕逃亡的シロッコ。



←考慮接下來的劇情路線來進行調整。

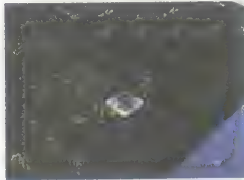
攻略ポイント

對方是ヤザン率領的MA部隊，全都有很高的移動力，會在劇情一開始便進攻。

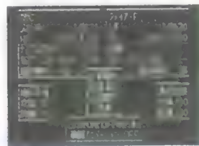
ガザC的HP很高，裝甲也很厚，要一擊擊倒幾乎不可能。如果不小心迎擊，很可能在2到3回合內被對方包圍。

為封住對方的行動，將我方部隊移動到障礙物附近，然後逐機確實將對方擊倒。此時將アムロ、ショウ和カミーユ等迴避能力高的機組放在前線。為了保險，最好使用[集中]。

剩下的ハンブラビ，除了HP高以外，還相當不容易命中。將其他的機組移到攻擊範圍外避難，而アムロ、ショウ和カミーユ使用[熱血]來應戰。



←在障礙物附近佈陣絆住對方的行動。



←前線的機組以迴避或防禦來迎敵。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	①ガザC	ジオン兵	22	9	4200	81	1500	−
−	−	②ハンブラビ	ヤザン	24	1	4300	142	5000	改良型バーニア
−	−	③ハンブラビ	ダンケル	23	1	4300	127	4500	新型粒子加速器
−	−	④ハンブラビ	ラムサス	23	1	4300	127	4500	−

NEXT ▶SCENARIO 108：「ティンプ襲来」 or 118：「宇宙への資格」

「ティンプ襲来」

勝利条件 ティンプの撃墜 | 敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+9機

豆知識

在[戦闘メカ　ザブングル]的世界中，交易商們所僱用的保鑣們稱為ブレーカー。西部戲中的槍手是以槍法好壞決定生存與否，而()是以操縱WM技術的好壞來決定。常挑起鬥爭的孤獨ブレーカー，ティンプ。與其說誰僱用他，到不如說是他的背後有某種勢力存在。



イベント

第2回合時，メディック的部隊會出現。使用任何角色都行，將他們其中1人說服，ビリン(ドラン)會成為同伴。

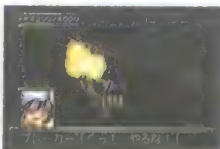


↑出現在能夠說服的位置上。

攻略ポイント

在對方陣營周圍，有許多障礙物。不可以隨便靠近，在原地等對方過來迎擊。

一開始以ダッガー和カプリコ為對手，因為我方此時並沒有太多能用長距離攻擊的機組，所以理所當然的成為接近戰。我方在前線的機組要使用[閃き][集中]。



←不要離開初期位置來進行迎敵。

因為對方的格鬥攻擊力在2000以上，如果乖乖挨打，會有很大的損傷。

最後的作戰對象為包含ティンプ的ガバメント隊。對方有威力強大且射程為4的武器，以移動力高的機組接近，使用[熱血]盡快打倒為上策。

HP不夠高的機組不要加入戰鬥，在射程外的地方避難。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
ー	ー	1	カプリコ桃	ブレーカーB	23	6	4500	83	800	ー
ー	ー	2	ダッガー茶	ブレーカーB	23	7	4800	84	800	ー
ー	ー	3	ガバメント黒	ブレーカーB	24	3	5200	86	800	ー
ー	ー	4	ガバメント黒	ティンプ	25	1	5200	146	8000	リペアボックス×2
A	2	ー	ロードランド	マリア	18	1	4000	125	4000	ー
A	2	ー	ドラン	ビリン	20	1	3500	123	4500	ー
A	2	ー	ロードランド	メディック	19	1	4000	125	3000	ー

NEXT ▶ SCENARIO 109：「とらわれのマリア」

「とらわれのマリア」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜

出撃ユニット ムジカ／トロン(カプリコ灰)／ビリン＋7機

ワンポイントアドバイス

過關後ダバ(エルガイムMK-Ⅱ)、アム(エルガイム)、レッシイ(ヌーベルディザード)、キャオ(ディザード)、トロン(カプリコ)和マリア會成為同伴。エルガイムMK-Ⅱ之類機組的地圖兵器，一定要進行強化。尤其是エルガイムMK-Ⅱ會成為今後的主戰力之一，必須作全體強化改造。將此劇情所得到的資金全部投入。



イベント

第4回合，將マリア救出，會成為同伴。ダバ等人則出現在A地點，成為我方增援。此時敵方增援在A地點出現。

將マリア救出前如果攻擊敵方，マリア便會死亡。ダバ部隊在A地點出現成為我方增援，同時敵方增援在A地點出現。



→如果攻擊的話，マリア會被殺

攻略ポイント

在救出マリア前，絕不可向對方作任何攻擊。3個回合內，要忍耐對方的攻擊。

キャローン所率領的部隊，有強勁的攻擊力。即使進行防禦，受到集中攻擊也很難生存。以初期位置附近的建築物為中心組成圓陣，使用[閃き]和[鐵壁]來準備迎敵。相反的，沒有防禦能力的機組便不要出擊。將マリア平安無事救出後，便轉為攻擊。無視對方的增援，將ドラン部隊徹底消滅。但對方的機動性很高，要注意命中率。

アムロ及ショウ以外的角色，使用[集中][必中]，再由對手背面攻擊。キャローン的ドラン會停留在初期位置，以ダバ們直接前去攻擊。ドラン全滅後，剩下的都是些小角色。

因為砂地會造成行動不便，一次只移動一點點距離來進攻較佳。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 ドラン	ルトフ	25	1	4500	113	5000	－
－	－	2 ドラン	アル	25	1	4500	113	5000	－
－	－	3 ドラン	パッタ	25	1	4500	113	5000	－
－	－	4 ドラン	レスリー	25	1	4500	113	5000	新型レーザー発振機
－	－	5 ドラン	キャローン	26	1	4500	128	6000	大容量エネルギータンク
A	※	－ ダッガー系	ブレーカーB	24	9	4800	84	800	－

※4ターン経過、又はマリア死亡時

NEXT ▶ SCENARIO 110：「追撃ポセイダル」

「追撃ポセイダル」

勝利条件	敵の全滅	敗北条件	ムジカの撃墜

出撃ユニット	ムジカ／ジロン(ウォーカーギャリア)／ラグ(ザブングル)+9機

ワンポイントアドバイス



下一個劇情過關後，ジロン（ウォーカーギャリア）和ラグ（ザブンダル）會成為同伴。他們十分足以成為主戰力，因此要先準備好資金。因為他們有安上がり的特殊能力，因此不必擔心資金不足。將ザブンダル的肩ロケットランチャー和ウォーカーギャリア的ブーメランランチャー改造到最強。

イベント

無。



↑為了救援ジロン等人，ムジカ們進行出擊。



←一開始便要活用精神指令。

攻略ポイント

因為ジロン等人一開始會被孤立，要以Zガンダム和ビルバイン等具有高移動力的機組前往支援。敵方的カプリコ在第1回合便會向ジロン們進行攻擊，如果被長期孤立，2人可能都會被擊墜。

其他的部隊，則在此時向接近的プロメウス、ダッガー和カプリコ進行迎擊。由後方而來的ガバメント具有遠距離攻擊能力。在進入對手射程前，我方先接近並擊倒。將周圍的WM都打倒後，就剩下2架ガラバゴス和ブラッカリィ而已。ガラバゴス具有射程4的攻擊武器，要優先擊倒。對方的HP雖高裝甲卻很薄，只要配合『熱血』攻擊，便能簡單的打倒。

最後是ブラッカリィ，HP高且裝甲相當厚，唯一的弱點是最大射程只有3。以HI-νガンダム和ザブンダル做遠距離攻擊便能打倒。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1 プロメウス茶	ブレーカーB	25	2	4500	83	800	—
—	—	2 カプリコ桃	ブレーカーB	25	8	4500	83	800	—
—	—	3 ダッガー茶	ブレーカーB	25	2	4800	84	800	—
—	—	4 ガバメント赤	ブレーカーB	25	3	4900	85	800	—
—	—	5 ガラバゴス	ゲラバ	26	1	5200	131	6000	—
—	—	6 ガラバゴス	ホーラ	27	1	5200	131	7000	エナジーパック
—	—	7 ブラッカリィ	ティンプ	28	1	5500	148	8000	高効率レンズ

NEXT ▶ SCENARIO 111：「アンダーグラウンド」

「アンダーグラウンド」

勝利条件 敵の全滅or8ターンの経過　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット	ムジカ／ダバ+8機

ワンポイントアドバイス



過關後，除了ジロン和ラグ外，ブルメ（カブリコ）、ダイク（ダッガー白）、ファットマン（ガバメント）和チル（ドラン）也會成為同伴。除了ジロン和ラグ，以及會使用『擾亂』的ブルメ以外，幾乎都沒有出場的機會，因此不需要對他們的機體進行改造。

イベント

第2回合時，ジロン（ウォーカーギャリア）和ラグ（ザブンダル）會以我方增援出現。

第3回合敵增援會在A地點出現。

第8回合後，通路會崩壞而強制過關。

攻略ポイント

第1回合開始バルブド便會攻過來，必須使用『閃き』和『集中』。如果トロン有出擊，就讓她使用『擾亂』。バルブド的HP很高裝甲也很厚，無法在1回合內全滅。因為會受到攻擊，所以要先處置。

アトールV和バッシュ等候方的部隊並不會主動進攻所以可以放心，但是敵方的キャローン部隊就必須留意。一旦出現就不要管バルブド，立刻向她們集中攻擊。

如果不想全滅敵軍，也可以利用精神指令。

以全滅對方為目標的話，使用ムジカ和グレン的『熱血』來削減ドラン的HP。

增援的ジロン和ラグ也用來對付ドラン。將バルブド和增援A全部擊倒後，便向アトールV前進。

バッシュ有強力的地圖兵器要注意。因為和エルガイムMK-II一樣是以直線為攻擊範圍，要邊留意邊前進。

將バッシュ打倒後，接下來便很輕鬆。以アムロ、カミーユ和ショウ用『熱血』進行戰鬥，戰況會變的有利。

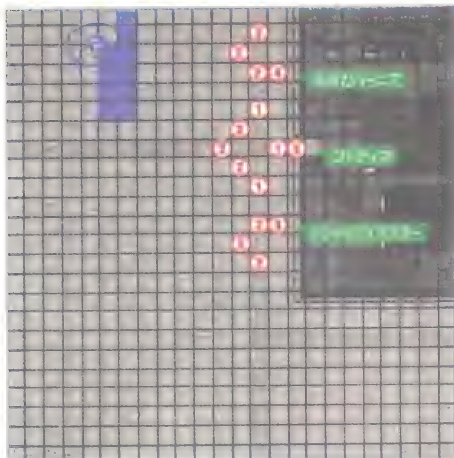
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1	バルブド紫	ポセイダル兵	26	6	4600	83	800	−
−	−	2	バッシュ	ポセイダル兵	26	6	4600	83	800	−
−	−	3	カルバリーテンプル黄	オリビー	27	1	4700	124	6000	−
−	−	4	カルバリーテンプル黒	リョクレイ	28	1	4700	149	6000	奥義のプログラム
−	−	5	アトールV	マクトミン	29	1	6200	151	7000	ハイブリッドアーマー
A	3	−	ドラン	レスリー	27	1	4900	130	5000	−
A	3	−	ドラン	アル	27	1	4900	130	5000	−
A	3	−	ドラン	バッタ	27	1	4900	130	5000	−
A	3	−	ドラン	ルトフ	27	1	4900	130	5000	−
A	3	−	ドラン	キャローン	28	1	4900	130	6000	−

NEXT ▶ SCENARIO 112 :「オブストラクションA」

「オブストラクションA」

勝利条件 敵の全滅orキャオの基地突入　**敗北条件** ムジカの撃墜orキャオの撃墜



出撃ユニット ムジカ／キャオ＋8機

豆知識



類似ビグロ和ザグレロ之類的MA，是於一年戰爭後出現的，但實際上在開戰之前便已經在進行開發了。不過在當時，此計畫被泛用性和作業能力高的MS計畫所取代。隨著戰局的變化，戰況變的局地和多樣化，因此計畫又重新受到重視，結果開發出數種特殊的機種。

イベント

第2回合時，フォウ（サイコガンダム）、ヤサン（ハンブラビ）、ダンケル（ハンブラビ）以及ラムサス（ハンブラビ）在A地點出現，成為同伴。



↑ヤザン等人僅僅在此劇情成為同伴。

攻略ポイント

序盤需注意對象為ビグロ。如果進入對方的射程，他會毫不猶豫都以地圖兵器擴散メガ粒子砲攻擊，是很麻煩的對手。

因為對方在第1回合便朝我方陣營過來因此要盡快以ショウ和アムロ來擊墜。周圍的ネモ和リックディアス，則以射程4的武器做長距離攻擊。因為等待沒有意義，我方要採取接近戰。



↑讓ヤザン使用「繚亂」，戰況會較輕鬆

不僅ムジカ，如果キャオ被擊墜也算敗戰，因此不要讓他到前線。

成為友軍的增援部隊，沒有多大用處。ヤザン部隊有很高的移動力，因此讓他進入敵陣做誘餌，然後以サイコガンダム在適當的時機，發射擴散メガ粒子砲。

ワイズ沒有長射程的武器，以遠距離攻擊應戰。

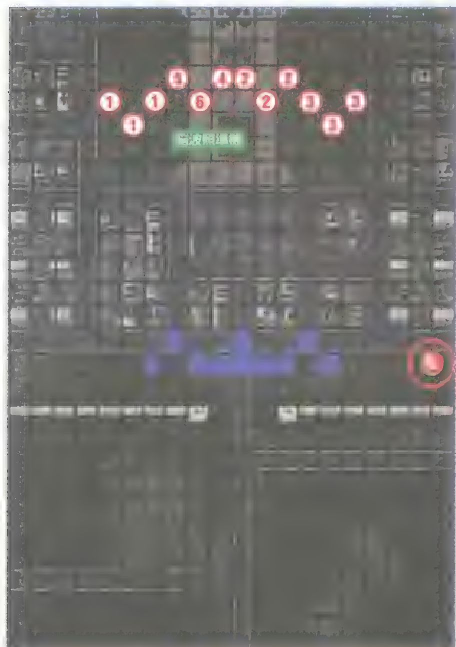
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 ネモ	エゥーゴ兵	27	3	3700	79	800	－
－	－	2 リックディアス赤	エゥーゴ兵	27	9	4100	81	800	－
－	－	3 ザクレロ	デミトリー	28	1	4500	143	6000	アクティブスラスター
－	－	4 ビグロ	トクワン	29	1	7000	155	6000	高出力バーニア
－	－	5 クァイア・B黄	ワイズ	30	1	3800	139	7000	ファティマ

NEXT ▶ SCENARIO 113：「首都空襲」

「首都空襲」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ+9機

ワンポイントアドバイス



如果ジロン仍然搭乘ウォーカーギャリア的話，也差不多該讓他換乘ザブングル了。因為以ジロン的『熱血』加『必中』，在將肩ロケットランチャー改造至極限，便能對頭目角色造成極大的損傷，ウォーカーギャリア則讓ラグ搭乘，以『熱血』+地圖兵器進行活躍。

イベント

第2回合敵方增援出現在A地點。



戰鬥結束後能獲得一台ハイブラビ，過關後進入劇情114。

←收集殘骸重新製造一架ハイブラビ。

攻略ポイント

因為敵方由道路上進攻，一開始便配置Zガンダム和エルガイムMK-Ⅱ，第2回合時以地圖兵器攻擊。ヤザン部隊並不會正面接近，因此必須主動向對方進攻。

敵方增援以HI-νガンダム為中心，於出現後進行遠距離攻擊，最後再以ショウ和マーベル使用『集中』來擊倒。

ヤザン的ハイブラビ隊具有強大的攻擊力，能夠的話盡量不要受到對方的反擊。對方的最大射程為4，小心不要誤闖進去。



↑以地圖兵器一口氣將對方掃光。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	ブロメウス茶	ブレーカーB	28	3	4500	83	800	—
—	—	2	ダッガー茶	ブレーカーB	28	3	4800	84	800	—
—	—	3	カブリコ桃	ブレーカーB	29	3	4500	83	800	—
—	—	4	ハンブラビ	ラムサス	30	1	4800	129	4500	—
—	—	5	ハンブラビ	ダンケル	30	1	4800	129	4500	—
—	—	6	ハンブラビ	ヤザン	31	1	4800	144	5000	脳波照準機
A	2	—	バーザム	ティターンズ兵	29	3	4200	96	1000	—
A	2	—	マラサイ	ティターンズ兵	29	3	4400	97	1000	—

NEXT ▶ SCENARIO 114：「決戦前夜」

「決戦前夜」

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／ダバ＋8機

ワンポイントアドバイス

下一個劇情115很容易變成長期戰，因此要裝備如エナジーパック的補充用裝備。因為怕ザブンダル和HI-ν ガンダム會將彈藥用盡，要派出能使用『補給』的角色。

イベント

無。



↑敵我雙方都以初期的戰力作戰。



←一開始便被對方夾攻。

攻略ポイント

不要管正面的人，先將後方的敵軍打倒。因為キャローン部隊會在第2回合進入我方陣營，因此小心警戒。以HI-ν ガンダム和ビルバイン、ザブンダル等有高攻擊力的機體去對付ドラン，其餘部隊則使用精神指令向後方的バーザム和バッシュ攻擊。因為會陷入混戰，因此要配合『擾亂』『集中』來減少傷害。剩下的便是ティンプ的WM部隊，首先以エルガイムMK-Ⅱ的バスターランチャー和Zガンダム的ハイパーメガランチャー等地圖兵器來削減對方HP。因為這招對ティンプ的ブラッカリ也有效果，所以接下來便很輕鬆。

再來就全機進攻將對方逐機擊倒，因為在砂地上移動，隊伍很容易便會散掉。要配合移動力低的機組，保持陣勢前進。

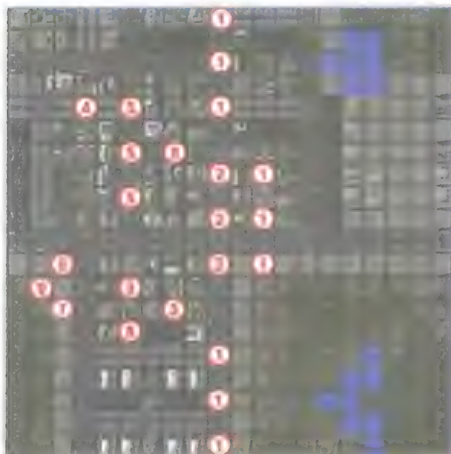
UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1 バッシュ	ポセイダル兵	30	3	4600	83	800	―
―	―	2 バーザム	ティターンズ兵	30	3	4600	98	1000	―
―	―	3 ブロメウス紫	ブレーカーB	30	1	4900	85	800	―
―	―	4 カプリコ桃	ブレーカーB	30	2	4900	85	800	―
―	―	5 ガバメント赤	ブレーカーB	30	6	5300	87	800	―
―	―	6 ドラン	バッタ	31	1	4900	115	5000	―
―	―	7 ドラン	ルトフ	31	1	4900	115	5000	―
―	―	8 ドラン	レスリー	31	1	4900	115	5000	―
―	―	9 ドラン	アル	31	1	4900	115	5000	―
―	―	10 ブラッカリィ	ゲラバ	31	1	5900	135	6000	―
―	―	11 ドラン	キャローン	32	1	4900	130	6000	フルリペア×2
―	―	12 ブラッカリィ	ホーラ	32	1	5900	135	7000	エナジーパック
―	―	13 ブラッカリィ	ティンプ	33	1	5900	150	8000	ライトアーマー

NEXT ▶ SCENARIO 115：「決戦」

「決戦」

勝利条件 ポセイダルの撃墜　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／ダバ＋13機

豆知識



所謂的13人眾，是在『重戦機エルガイム』中，ペタゴナ世界裡的獨裁政權下的秘密情報機關的13名特別成員。工作勢將反獨裁的勢力摘除。ギワザ•ロワウ為其機關部長，掌握所有的時權。ネイ和マクトミン、ギャブレー也是其中的成員。レッシイ過去也曾是13人眾的成員，但後來背叛投向ダバ一方。

イベント

無。



↑將ポセイダル打倒後，戰鬥便結束。

攻略ポイント

一開始部隊分成2個陣營，首先向中央進軍會合。因為一開始戰力如果沒有平均分配，要以這個樣子直接作戰很困難。

在中央擺好陣勢後，便開始向バルブド和バッシュ進行迎擊。ギャブレー會混在其中，要以ムジカ和グレン來迎擊。

像アムロ和ショウ等高命中率的機組，如果不保留實力來對付ポセイダル的話，後面會打得很辛苦。

將ギャブレー打倒後，再來就是打倒オリビ和リョクレイ。因為サイコガンダム沒有移動力，可以根本不去理它。

オージ在每一回合會回復將近7000的HP。全員進入它的攻擊範圍，善用精神指令將它擊敗。以アムロ和ショウ、カミーユ使用『覺醒』『再動』做連續攻擊。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	① バルブド紫	ポセイダル兵	31	9	4400	82	800	−
−	−	2 バッシュ	ポセイダル兵	31	3	4600	83	800	−
−	−	3 カルバリー・テンプル黄	オリビー	32	1	4700	129	6000	−
−	−	4 サイコガンダム	フォウ	33	1	4900	145	7000	−
−	−	5 アシュラテンプル	ポセイダル兵	33	5	5400	87	800	−
−	−	6 カルバリー・テンプル黒	リョクレイ	34	1	4700	144	6000	−
−	−	7 アトールV	マクトミン	34	1	6200	151	7000	−
−	−	8 アトール	ギャブレー	34	1	5900	150	7000	−
−	−	9 オージ	ポセイダル	35	1	20000	250	10000	−

NEXT ▶ SCENARIO 116：「新たなる鼓動・月へ」

SCENARIO 116

「新たなる鼓動・月へ」

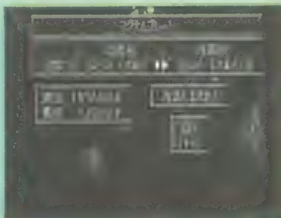
勝利条件 敵の全滅 | 敗北条件 ムジカの撃墜

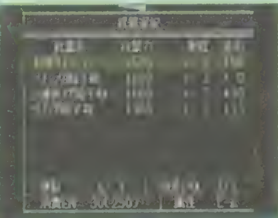


出撃ユニット ムジカ+14機

ワンポイントアドバイス

チャシキ和エレドライル成為同伴的場合，一定要在劇情結束後改造她們的武器。尤其是如果將エレドライル的地圖兵器改到最強的話，下一個劇情會打得很輕鬆。





イベント

敵方全滅後，增援會在A地點出現。チャシキ讓ムジカ做2次說服後會成為同伴。接著以ムジカ或チャシキ來說服エレドライル，對方會成為同伴。劇情007過關後，如果043、117、125其中一個劇情過關的話，本劇情過關後會進入劇情042。除此以外過關著進入劇情125。

攻略ポイント

ジャガーノート除了裝甲厚，HP也相當高。要擊墜1架至少得做3至4次的攻擊，如隨便進入敵陣便非常危險，我方機組在原地不動，等待對方過來再逐機確實擊倒。

第2回合時，幾乎所有的ジャガーノート都進入攻擊範圍內，前線使用『集中』，並配合高機動性的機組迎擊。

ムジカ在增援出現後，要立刻對チャシキ說服，因此在敵方全滅前先往敵方預定出擊位置移動。

エルガイムMK-Ⅱ之類使用地圖兵器得機組，移動到敵方增援出現時能夠攻擊的位置。

種北完畢後，將對方全滅，A地點便會出現增援。出現後，因為必須對チャシキ做2次說服，因此必須有能使用『再動』的同伴。接著將エレドライル也說服後，便不用擔心援軍了。接著將能使用『集中』的機組向中央移動，引誘ジャガーノート過去。下一回合以地圖兵器一口氣削減對方HP，其他機組再給予致命一擊。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 ジャガーノート	ブランチ	35	6	7000	155	8000	エナジーパック×3、他
A	※	－ ウィンジュエル	エレドライル	35	1	6800	184	10000	－
A	※	－ シカンナシン	チャシキ	35	1	7500	188	10000	－
A	※	－ ジャガーノート	ブランチ	35	11	7000	155	8000	－

※敵全滅で出現

NEXT ▶ SCENARIO 042：「バルハラ隊、月へ」 or 117：「マザー」

SCENARIO 117

「マザー」

勝利条件 敵の全滅　敗北条件 ムジカの撃墜



イベント

敵方全滅後，敵增援A會出現。

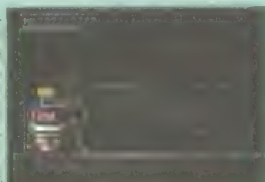


↑為了和MD進行戰鬥，必須保留精神指數。

出撃ユニット　ムジカ+14機

豆知識

オージ是和ダバ敵對的正規軍所屬機中，具有最高性能的A級HM，能夠產生人工重力波，以反動力進行浮游飛行的機體。兩肩上的盾ラウンド・バインダー為純金所製。在其前端埋藏有パワーランチャー，可以和手臂部份分開進行活動，因此能不在乎體勢的進行攻擊。另外在バインダー的內側，隱藏著30支稱為スロウランサー的雷射劍。



↑ブランチ一以スロウランサー進行攻擊。

攻略ポイント

第1回合時，將Zガンダム、エルガイムMK-Ⅱ、カルバリーテンプル往中央移動，然後在下一回合使用地圖兵器，再以ウィンジュエル做第2波地圖兵器攻擊。

HM系的機體有ビームコート，因此能將光數武器的攻擊減到最小。作為誘餌放在前線相當適當。這一段時間オージ也會開始進攻。以ムジカ、グレン和ジロン等人使用『熱血』應戰。和與ポセイダル作戰時相同，オージ每回合會恢復HP，因此要以及中攻擊打倒。因為命中率比和ポセイダル作戰時來的高，要擊敗應該不難。

最後出現的MD擁有地圖兵器。我方將部隊分為左右兩側進軍，以アムロ、ショウ和シャア為中心進行攻擊。沒有用途的機組便放在MD正前方，引誘它攻擊，主戰力便可安心進攻。



↑在MD完全出來之前，先耐心等待

UNIT DATA

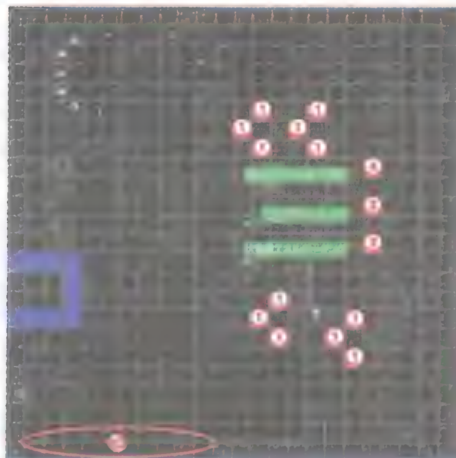
位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1	ジャガーノート	ブランチ	38	17	7300	157	8000	−
−	−	2	オージ	ブランチ	38	1	20000	220	8000	−
−	−	3	ジャガーノート	ブランチ	40	2	7300	157	8000	−
A	※	−	MD	MD	40	1	20000	350	10000	−

※敵全滅で出現

NEXT ▶ ENDING

「宇宙への資格」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機

豆知識



在『機動戰士ガンダム』中出現的米諾夫司基粒子（ミノフスキー粒子），是於宇宙世紀0070年由吉翁公國確認其存在的粒子。在粒子所散佈的範圍內，電磁波傳達會出現障礙，雷達準確性降低，而且無法進行遠距離的無線電通信。因此戰爭便由遠隔控制兵器的時代，轉變為以MS佔之類的接近戰為主流戰爭的時代。

イベント

第3回合，敵增援於A地點出現。



←聖戰士也可以在宇宙作戰了。



←像是宿命的敵手一般，ジェリド說出台詞。

攻略ポイント

以ジェリド為中心的3架ガンダムMK-Ⅱ，並不會主動出擊，所以走先只要集中火力將近攻而來的ハイザック擊墜便可。

第1回合，以HI-νガンダム等具有射程4以上武器的機組，隔著窪地向ハイザック移動。如此一來，因為對方的最大射程為3，便可以不被反擊而進行攻擊。再派一些機組在敵方會增援的地方待命。由於會進入敵方射程，ショウ和マーベル最好使用『集中』。增援之外的敵軍都不太會主動出擊，因此只要逐機擊倒便不會陷入苦戰。

最後只剩下ガンダムMK-Ⅱ，以アムロ和ショウ用精神指令攻擊便可輕鬆獲勝。



←在不會被反擊的安全場所攻擊。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
–	–	1 ハイザック緑	ティターンズ兵	24	12	3300	92	1000	–
–	–	2 ガンダムMK-Ⅱ黒	カクリコン	25	1	3300	122	5000	大容量エネルギータンク
–	–	3 ガンダムMK-Ⅱ黒	エマ	25	1	3300	122	4000	リペアキット×3
–	–	4 ガンダムMK-Ⅱ黒	ジェリド	25	1	3300	137	5000	高出力エネルギーCAP
A	3	– ハイザック緑	ティターンズ兵	24	6	3300	92	1000	–

NEXT ▶SCENARIO 119：「コロニー」

「コロニー」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機

豆知識

產生無數英雄的一年戰爭，是由吉翁軍的『殖民地落下作戰』作為開始。向地球發出宣戰通告的吉翁公國，以奇襲佔領3個殖民地作為開頭，進行讓サイド2朝地球南美ジャブロー基地掉落的『ブリディッシュ作戰』。但卻在大氣圈時因サイド2的軌道產生偏移，，往澳大利亞掉落，結果造成23億人以上的死傷。



イベント

第3回合，敵增援在A地點出現。。



→企圖讓殖民地墜落的シロッコ。



←ライラ似乎也不太贊成這種作戰。

攻略ポイント

第3回合敵方會出現增援，如果貿然進攻，則會受到強烈反擊。以在原地等待逐機擊墜的方式作戰。

讓ショウ和マーベル到前線當餌，再將接近的敵機一一擊倒。按這種方式反覆，可以把包含增援之內的大部份敵人打敗。問題在ジェリド搭乘的ガブスレイ。除了具有高攻擊力，最大射程還為4。如果HP較低的機組太過接近，一定會有嚴重的損傷。他的裝甲很厚，因此攻擊時一定要配合『熱血』。以ショウ和アムロ為中心，從背面進攻。



←アムロ要保留和ジェリド作戰的實力。



←在前線的機組一定要使用『集中』。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
–	–	1	ガルバルディβ	ティターンズ兵	24	6	4000	95	1000	–
–	–	2	ハイザック緑	ティターンズ兵	25	6	3500	93	1000	–
–	–	3	ガルバルディβ	ライラ	26	1	4000	140	5000	アクティブスラスター
A	3	–	ガブスレイ	ジェリド	26	1	4700	95	5000	ライトアーマー
A	3	–	バーザム	ティターンズ兵	25	6	3900	93	1000	–
A	3	–	ハイザック緑	ティターンズ兵	25	2	3500	93	1000	–

NEXT ▶ SCENARIO 120：「ジオンの子女」

「ジオンの子女」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機

豆知識



在アムロ與シャア戰鬥時於對話中出現的『ララァ・スン』。他是一年戰爭時シャア寄放在フラナガン機關進行訓練的NT少女。應用她自己的能力，操縱MAエルメス參戰。在戰鬥時與アムロ的意識產生共鳴，對戰爭的意義開始抱持疑問。最後為守護所愛的シャア而戰死。悲劇的女主角。

イベント

セイラ或是ムジカ搭乘的機組向シャア攻擊，シャア便會撤退。



↑計劃和ミネバ逃走的シャア。

攻略ポイント

シャア，ハマーン和シロッコ同時交手太過勉強，要避免進軍。

首先在最前方的是シャア的部隊，不過可以令シャア撤退，所以不用擔心。如果向ガザC發動攻擊，則會引來ハマーン部隊，所以以等待的方式迎戰。

接下來是ガトー和ハマーン，他們雙方都有長距離的武器。因此以加速和熱血一口氣接近在一回合內打倒。

在周圍的ガザC以其他的機組擊退。

シロッコ不會主動進攻，等我方在做好戰鬥準備後再發動攻擊。



←使用熱血對集中攻擊。

UNIT DATA

位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
－	－	1 ガルバルディβ	連邦兵	25	3	4000	80	800	－
－	－	2 マラサイ	ティターンズ兵	26	3	4100	96	1000	－
－	－	3 ガザC	ジオン兵	27	5	4400	82	1500	－
－	－	4 ガザC	ジオン兵	28	4	4400	82	1500	－
－	－	5 ジオング	シャア	28	1	5200	176	10000	－
－	－	6 GP-02A	ガトー	28	1	3900	165	7000	高出力バーニア
－	－	7 キュベレイ	ハマーン	29	1	3900	170	8000	サイコフレーム
－	－	8 ギャプラン	シロッコ	29	1	5200	176	8000	Iフィールド発生器

NEXT ▶ SCENARIO 121：「シャアの離反」

「シャアの離反」

勝利条件 ハマーンの撃墜　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ＋9機

豆知識



ミネバ・ラオ・ザビ，是一年戰爭時，所羅門攻防戰乘ビグザム而戰死的ドズル・ザビ中將的女兒，ザビ家唯一的後代。雖然還是個幼小的少女，但在一年戰爭結束後便以吉翁（ジオン）共和國的領導者身分，以アクシズ為據點活動。不過實權是掌握在她的輔佐人ハマーン・カーン手上，ミネバ只不過是個傀儡的存在而已。

イベント

戰鬥開始，シャア（ナイチンゲール）成為同伴。

第3回合，シャア會撤退。



↑帶著ミネバ逃走的シャア，究竟目的為何！？

攻略ポイント

一開始要優先保護シャア的ナイチンゲール。不論移動力多高的機組，要完成會和最快也要2個回合，因此シャア得使用『集中』或『閃き』來應付攻擊。

シャア會在第3回合撤退，在這之前以『熱血』對ガザC做致命的攻擊。會合後暫時不要動，將接近的敵機逐機擊退。將接近的ガザC全部打倒之後，依照ガトー、ハマーン的順序進行打倒。無論哪一個都沒有特別強，以アムロ及ショウ使用『熱血』削減HP，其他機組再作致命一擊。

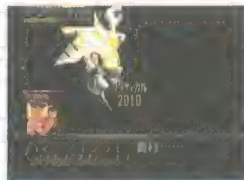
雖然對方不大會使用，但進入GP-02A的地圖兵器攻擊範圍時仍要注意。



↑一下子便撤退的シャア。



↑再進入第3回合之前要保護シャア和ミネバ。



↑將キュベレイ引出再由背面攻擊。

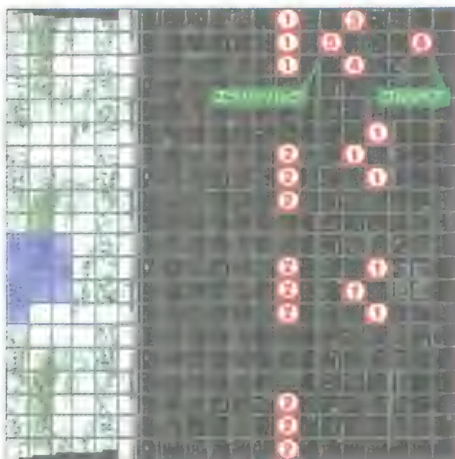
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1	ガザC	ジオン兵	28	12	4800	84	1500	−
−	−	2	GP-02A	ガトー	29	1	4200	156	7000	奥義のプログラム
−	−	3	キュベレイ	ハマーン	30	1	4200	171	8000	ハイブリッドアーマー

NEXT ▶ SCENARIO 122：「光の刃」

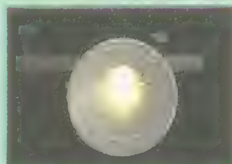
「光の刃」

勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出擊ユニット ムジカ／カミーユ+8機

豆知識



讚本劇情可看到充滿魄力的殖民地雷射發射CG動畫。殖民地雷射，是在『機動戰士Zガンダム』出現的大型兵器，是以密閉式的殖民地グリプス2作為本體的巨大雷射砲。迪坦斯的前線指揮官在接到由地球聯邦軍參謀本部上校バスタ發出的命令後，對幽谷的根據地月面都市グラナダ進行發射。

イベント

戰鬥結束後，可獲得ハンブラビ。



←艦隊在最終決戰前聚集。



←奪取生命的邪惡之光在宇宙奔馳

攻略ポイント

首先以等待迎擊的方式將正面的マラサイ擊墜。對方的最大射程為3，以HI-νガンダム等具有長距離武器的機組作先制攻擊，在對方HP減少後由其他機組加上最後一擊。第3回合時，バーガム和ヤザン的ハンブラビ隊也會開始接近，在此之前要盡量打倒對手。

ハンブラビ進入攻擊範圍後，便無視其他敵機對它進行集中攻擊。3架的迴避能力都相當高，使用『加速』繞到對手背後進攻。要保留アムロ和ショウ的精神指數以便和シロッコ進行對戰，其他機組則不在此限。

シロッコ不會主動出擊。因此以能使用『閃き』的機組作餌，引出對方後由背後攻擊，別忘了用『集中』。



←優先對ハンブラビ進行攻擊。

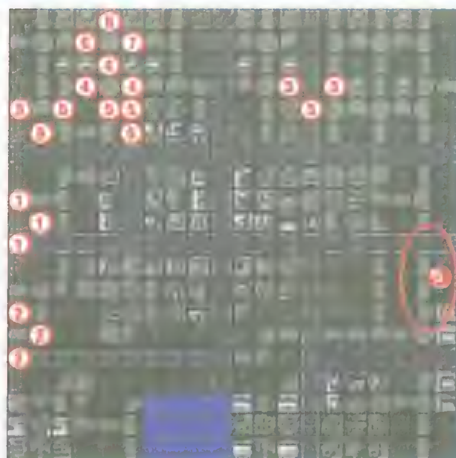
UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	バーサム	ティターンズ兵	29	9	4600	98	1000	—
—	—	2	マラサイ	ティターンズ兵	29	9	4800	99	1000	—
—	—	3	ハンブラビ	ダンケル	30	1	5200	121	4500	—
—	—	4	ハンブラビ	ラムサス	30	1	5200	121	4500	—
—	—	5	ハンブラビ	ヤザン	31	1	5200	146	5000	エナジーパック
—	—	6	ギャプラン	シロッコ	33	1	5900	180	8000	フルリペア

NEXT ▶ SCENARIO 123：「狂気の果てに」

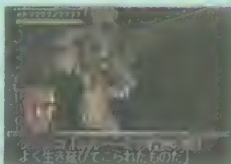
「狂気の果てに」

勝利条件 シロッコの撃墜　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット ムジカ／アムロ／カミーユ+9機

豆知識



抱著『我能夠改變這個時代』的信念，以掌握絕對權力為目標的男人パプテマス・シロッコ。擅長使用陰謀，巧妙的欺騙迪坦斯總帥ジャミトフ來達成自己的野心。曾經以『支配戰後的地球的，是女人』這句話來欺騙女性為他上戰場賣命，也曾經參與過MS的開發，在他手上誕生了數台名機。

イベント

敵方全滅後，增援在A地點出現。



↑和シロッコ的對決終於劃下休止符。

攻略ポイント

會成為長期戰，因此要將部隊分為前半戰用和後半戰用。尤其是アムロ和ショウ、カミーユ要保留精神指數對付シロッコ。

對手的初期部隊，以等待迎敵方式減少對方數目，ジェリド、カクリコン和エマ，以ムジカ和グレン為中心逐機擊退。

敵方增援出現後，在障礙物較多的地方佈陣，將進攻而來的バーザム和ハンブラビ擊倒。一直到沒有進攻的敵人時，再以シロッコ為目標作接近。將不必要的機組包圍在シロッコ四周，再配合精神指令由背面攻擊。

UNIT DATA

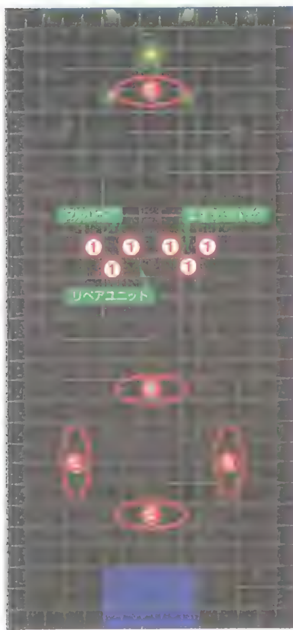
位置	ターン	ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
−	−	1 ジムII赤	連邦兵	30	3	3900	80	800	−
−	−	2 ガルバルディβ	連邦兵	30	3	4700	84	800	−
−	−	3 マラサイ	ティターンズ兵	31	3	4800	99	1000	−
−	−	4 バーザム	ティターンズ兵	32	3	4600	98	1000	−
−	−	5 バーザム	ティターンズ兵	33	6	4600	98	1000	−
−	−	6 ガンダムMK-II黒	エマ	33	1	2800	119	4000	−
−	−	7 ガンダムMK-II黒	カクリコン	33	1	4200	126	5000	−
−	−	8 ガブスレイ	ジェリド	33	1	5400	147	5000	−
A	※	− ジ・O	シロッコ	35	1	20000	250	8000	−
A	※	− ガブスレイ	マウアー	33	1	5400	147	5000	−
A	※	− ガルバルディβ	ライラ	33	1	4700	144	5000	−
A	※	− バーザム	ティターンズ兵	32	9	4600	98	1000	−
A	※	− ハンブラビ	ティターンズ兵	31	6	5200	101	1000	−

※敵全滅で出現

NEXT ▶SCENARIO 124：「新たなる鼓動・月へ」

「新たなる鼓動・月へ」

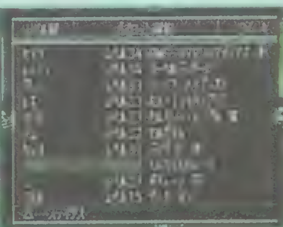
勝利条件 敵の全滅　**敗北条件** ムジカの撃墜



出撃ユニット　ムジカ＋14機

ワンポイントアドバイス

過關後一定要將ウィンジュエル的マグナムブレット改造到最強。下一個劇情的敵人數目很多，如果有強大的地圖兵器戰況會較有利。如果資金還夠充裕的話，便將エルガイムMK-Ⅱ和ヌーベルディォザード的地圖兵器一起強化。ダバ的部隊因為是中途才加入的，機體幾乎都沒有進行改造。如果就這樣出擊，會顯得戰力不足。另外別忘了讓リリス和ダバ搭乘同1架機組。『再動』在這裡是絕對必要的。



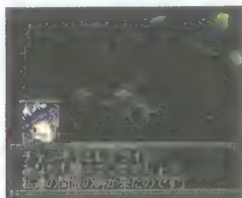
イベント

敵方全滅後，增援會在A地點出現チァシキ以ムジカ作2次說服便會成為同伴，然後チァシキ或ムジカ再向エレドライル進行說服，エレドライル也會變成同伴。劇情007通過後，如果有通過043、117、125任一劇情，過關後進入劇情042。除此以外則進入劇情125。

攻略ポイント

將エルガイムMK-Ⅱ和ヌーベルディォザード等使用地圖兵器的機組放置在中央後方，第2回合時一口氣給予對方傷害。即使如此，ジャガーノート具有相當高的HP和很厚的裝甲，不可能因為這樣就被消滅。接著紮實的將敵機逐機破壞，等到剩下1架時，將ムジカ移到チャシキ會出現的地方附近，為說服作準備。

增援出現後利用『再動』，馬上能令2人成為伙伴。剩餘的敵機，只要活用精神指令便可擊敗。



←エレドライル最好以チアシキ說服。



↑小心不要被增援的敵軍包圍。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
―	―	1	ジャガーノート	ブランチ	35	6	7000	155	8000	エナジーパック×3、他
A	※	―	ウィンジュエル	エレドライル	35	1	6800	184	10000	―
A	※	―	ジャガーノート	ブランチ	35	11	7000	155	8000	―
A	※	―	シカンナシン	チャシキ	35	1	7500	188	10000	―

※敵全滅で出現

NEXT ▶ SCENARIO 042：「バルハラ隊、月へ」 or 125：「マザー」

「マザー」

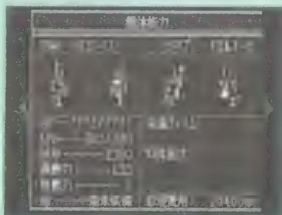
勝利条件 敵の全滅 **敗北条件** ムジカの撃墜

出撃ユニット ムジカ+14機

豆知識

ジ•O是シロッコ在木星旗艦ジュピトリス上時開發的第4台MS。外表看起來似乎沒有什麼機動力，但因為搭載了超高出力的發動機，因此能夠展現出高機動力。





イベント

敵方全滅後，増援A會出現。



↑MD會由デュフリケーター中出現。

攻略ポイント

エルガイムMK-Ⅱ和ヌーベルディォザード等HM機體搭載有ビームコート，只要進行防禦便能大幅減少光束武器的傷害。將它們配置在前線當盾牌吸引對手的攻擊，其他人則盡量避免受傷。

基本上不要離開初期位置，僅僅進行迎擊便可破壞敵機。ジ•O的HP雖高，但裝甲並沒有特別厚，不需苦戰便能打倒。MD具有地圖兵器，因此在出現時要把我方機組分為左右兩邊進行接近，如果在地圖中央會非常危險。

デュブリケーター的附近很狹窄，因此無法從背面攻擊。先進行等待，等MD完全走出再開始進行攻擊。



↑以ダバ等人作為牆壁來應戰。



↑如果不將MD誘出，會變成艱難的一戰。

UNIT DATA

位置	ターン		ユニット	パイロット	LV	機数	HP	経験値	資金	アイテム
—	—	1	ジャガーノート	ブランチ	38	17	7300	157	8000	—
—	—	2	ジ・O	ブランチ	38	1	20000	220	8000	—
—	—	3	ジャガーノート	ブランチ	40	2	7300	157	8000	—
A	※	—	MD	MD	40	1	20000	250	10000	—

※敵全滅で出現

NEXT ▶ENDING

REAL ROBOT SECRET MANUAL



『真實機器人戰線』的魅力，便在於多樣化的劇情和路線分歧。在本單元，會給玩家更能體會這種魅力的建議。

『真實機器人戰線』的魅力，便在於多樣化的劇情和路線分歧。在本單元，會給玩家更能體會這種魅力的建議。

在分歧之前記錄！

想看到所有故事的結局……為了這一點，在分歧前作記錄便非常便利。重要的地點都在下欄標示出來了，能夠作為參考。其中也有不先破關一次便無法前往的劇情。ジョージ的過去（劇情042）便是其中之一。

*劇情014『リターン』……往路線E、F
*劇情015『クーデタ（前篇）』……往路線D
*劇情016『エスケープ』……往路線C
*劇情034『女のたくらみ』……往路線B

獲得隱藏角色R-1！



←R-1是格鬥戰專用的機體。

在『新機器人大戰』中為人所熟悉的リュウセイ・ダテ，也會和愛機R-1在新機器人戰線中登場。能力不用說，毫無疑問的能成為主力。詳細情形，請參考ラズロ路線的劇情050、056。

觀賞動畫！

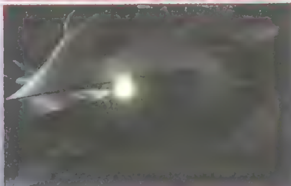
在故事的高潮之中，會出現充滿魄力的CG動畫。對經過無數難辛苦戰鬥的人而言，是最大的安慰。

動畫一共有アムロ被召喚、ショウVSガラリア、月球落下、ナイチンゲール的出擊和殖民地雷射發射等5種。

SCENARIO 036



SCENARIO 095



SCENARIO 122



DATA FILE



データ編

由此開始，對遊戲中登場的駕駛員和機體作資料整理。特別事蹟體的部份，連大在的武器也一併記載，非常便利。另外也對精神指令一覽和道具項目進行特別揭載。

Pilot Data

パイロットデータ

在本作品中出場的駕駛員，包含敵我雙方共134人（包含シャア的不同版本）。在此隊駕駛員的基本數值和能使用的精神指令作介紹。



能夠搭乘的機種
原創系的駕駛員，也能搭乘MS。リュウセイ・ダテ則除了R-1以外都不能搭乘 ②

アムロ・レイ					
系統	モビルスーツ			レベル	5
気力	100	白兵	46	射撃	46
回避	47	NT値	67	オーラ力	21
F同調	22	運転	27	精神P	106

精神コマンド

閃き	1	熱血	4	集中	7
加速	11	手加減	16	覚醒	20

① 駕駛員名稱

③ 初登場時等級 在初次登場時的初期數值

④ 可取得的精神指令（參照P157）

⑤ 旁邊的數值為使用可能等級。

氣力……此數值提高，攻擊、防禦力也跟著提昇。

白兵……對白兵戰的適應力。

射擊……對射擊戰的適應力。

迴避……迴避能力。

NT值……NEWTYPE的能力。在操縱MS和原創機組時必要。

オーラ力……表示駕駛員オーラ力的強弱。在操縱AB（オーラバトラー）時必要。

F同調……和FATIMA的同步率。在操縱HM（ヘヒーメタル）時必要。

運轉……表示對WM（ウィーカーマシン）的駕駛技術。

精神P……精神指數。

アズロニア一般兵



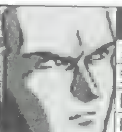
系統	オリジナル			レベル	17
気力	100	白兵	51	射撃	51
回避	47	NT値	51	オーラカ	51
F同調	51	運転	51	精神P	90
精神コマンド					
気合	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―

アズロニア司令



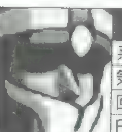
系統	オリジナル			レベル	26
気力	100	白兵	62	射撃	56
回避	56	NT値	56	オーラカ	82
F同調	82	運転	82	精神P	90
精神コマンド					
―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―

アナベル・ガトー



系統	モビルスーツ			レベル	28
気力	100	白兵	90	射撃	90
回避	85	NT値	90	オーラカ	60
F同調	60	運転	65	精神P	131
精神コマンド					
気合	1	加速	4	集中	6
鉄壁	15	覚醒	24	自爆	25

アの国一般兵



系統	オーラバトラー			レベル	8
気力	100	白兵	36	射撃	32
回避	27	NT値	32	オーラカ	42
F同調	26	運転	27	精神P	90
精神コマンド					
根性	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―

アポリー



系統	モビルスーツ			レベル	17
気力	100	白兵	67	射撃	66
回避	64	NT値	71	オーラカ	47
F同調	41	運転	42	精神P	116
精神コマンド					
努力	1	激励	5	集中	10
鉄壁	20	幸運	25	補給	35

アマンダラ・カマンダラ



系統	ヘビーメタル			レベル	30
気力	100	白兵	99	射撃	109
回避	97	NT値	62	オーラカ	64
F同調	107	運転	69	精神P	146
精神コマンド					
補給	―	熱血	―	集中	―
激励	―	ど根性	―	撹乱	―

アムロ・レイ



系統	モビルスーツ			レベル	5
気力	100	白兵	46	射撃	46
回避	47	NT値	67	オーラカ	21
F同調	22	運転	27	精神P	106
精神コマンド					
閃き	1	熱血	4	集中	7
加速	11	手加減	16	覚醒	20

アル



系統	ウォーカーマシン			レベル	25
気力	100	白兵	84	射撃	80
回避	74	NT値	55	オーラカ	60
F同調	55	運転	80	精神P	125
精神コマンド					
根性	1	熱血	4	幸運	9
必中	17	努力	28	補給	40

アレン・ブレディ



系統	オーラバトラー			レベル	9
気力	100	白兵	54	射撃	52
回避	42	NT値	27	オーラカ	52
F同調	29	運転	34	精神P	102
精神コマンド					
鉄壁	1	閃き	4	手加減	7
気合	14	幸運	21	根性	32

アントン・ランドー



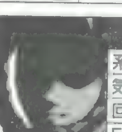
系統	ヘビーメタル			レベル	6
気力	100	白兵	47	射撃	41
回避	49	NT値	24	オーラカ	29
F同調	57	運転	22	精神P	108
精神コマンド					
友情	1	鉄壁	8	閃き	11
努力	21	信頼	25	加速	33

ウォロン・メロウズ



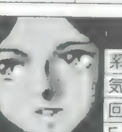
系統	オリジナル			レベル	29
気力	100	白兵	92	射撃	97
回避	70	NT値	91	オーラカ	67
F同調	87	運転	86	精神P	133
精神コマンド					
閃き	1	手加減	4	信頼	9
激励	14	必中	18	熱血	27

エゥーゴ一般兵



系統	モビルスーツ			レベル	18
気力	100	白兵	59	射撃	59
回避	44	NT値	59	オーラカ	42
F同調	44	運転	49	精神P	90
精神コマンド					
根性	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―

エマ・シーン



系統	モビルスーツ			レベル	18
気力	100	白兵	65	射撃	67
回避	69	NT値	72	オーラカ	42
F同調	44	運転	49	精神P	116
精神コマンド					
閃き	1	激励	3	信頼	7
集中	15	努力	23	熱血	33

エルチ・カーゴ



系統	ウォーカーマシン			レベル	23
気力	100	白兵	76	射撃	80
回避	72	NT値	52	オーラカ	57
F同調	51	運転	80	精神P	135
精神コマンド					
幸運	1	閃き	5	補給	9
根性	17	熱血	24	加速	32

エルチ・カーゴ（洗脳）

系統	ウォーカーマシン			レベル	23
気力	100	白兵	76	射撃	80
回避	72	NT値	52	オーラカ	57
F同調	51	運転	67	精神P	90

精神コマンド					
幸運	1	閃き	5	補給	9
根性	17	熱血	24	加速	32

エルピー・プル

系統	モビルスーツ			レベル	35
気力	100	白兵	102	射撃	117
回避	101	NT値	116	オーラカ	71
F同調	72	運転	77	精神P	154

精神コマンド					
閃き	1	神速	2	覚醒	3
熱血	12	集中	20	捨て身	21

エレドライル・エルフィン

系統	オリジナル			レベル	35
気力	100	白兵	107	射撃	117
回避	116	NT値	117	オーラカ	76
F同調	101	運転	107	精神P	154

精神コマンド					
神速	1	誘惑	2	熱血	4
覚醒	9	必中	12	撹乱	15

エロ・メロエ

系統	モビルスーツ			レベル	18
気力	100	白兵	54	射撃	67
回避	69	NT値	61	オーラカ	49
F同調	42	運転	44	精神P	123

精神コマンド					
熱血	1	閃き	9	努力	12
ど根性	21	気合	30	信頼	40

オルテガ

系統	モビルスーツ			レベル	9
気力	100	白兵	59	射撃	54
回避	54	NT値	61	オーラカ	29
F同調	34	運転	27	精神P	102

精神コマンド					
必中	1	信頼	5	鉄壁	7
加速	15	激励	23	補給	37

オルドナ・ポセイダル

系統	ヘビーメタル			レベル	35
気力	100	白兵	107	射撃	117
回避	106	NT値	71	オーラカ	72
F同調	116	運転	77	精神P	154

精神コマンド					
補給	1	熱血	3	集中	9
激励	13	ど根性	18	撹乱	22

ガイア

系統	モビルスーツ			レベル	9
気力	100	白兵	32	射撃	54
回避	61	NT値	52	オーラカ	34
F同調	27	運転	29	精神P	102

精神コマンド					
鉄壁	1	集中	3	閃き	5
加速	13	撹乱	21	激励	35

カイ・シデン

系統	モビルスーツ			レベル	4
気力	100	白兵	20	射撃	45
回避	31	NT値	41	オーラカ	25
F同調	20	運転	25	精神P	95

精神コマンド					
鉄壁	1	必中	4	幸運	10
脱力	14	努力	20	隠れ身	30

解放軍一般兵

系統	オリジナル			レベル	23
気力	100	白兵	61	射撃	61
回避	70	NT値	61	オーラカ	61
F同調	61	運転	61	精神P	90

精神コマンド					
幸運	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

ガウ・ハ・レッシィ

系統	ヘビーメタル			レベル	10
気力	100	白兵	61	射撃	60
回避	60	NT値	35	オーラカ	30
F同調	60	運転	30	精神P	104

精神コマンド					
熱血	1	努力	5	閃き	9
集中	17	激励	22	愛	30

カクリコン・カクーラー

系統	モビルスーツ			レベル	24
気力	100	白兵	66	射撃	84
回避	79	NT値	84	オーラカ	54
F同調	59	運転	52	精神P	125

精神コマンド					
鉄壁	1	気合	5	必中	8
熱血	13	手加減	21	集中	38

カツ・コバヤシ

系統	モビルスーツ			レベル	14
気力	100	白兵	37	射撃	47
回避	47	NT値	62	オーラカ	37
F同調	42	運転	36	精神P	110

精神コマンド					
根性	1	必中	4	補給	9
熱血	21	隠れ身	25	信頼	40

ガデム

系統	モビルスーツ			レベル	10
気力	100	白兵	45	射撃	59
回避	40	NT値	59	オーラカ	30
F同調	30	運転	35	精神P	109

精神コマンド					
捨て身	1	補給	3	脱力	10
加速	20	根性	30	幸運	40

カミーユ・ビダン

系統	モビルスーツ			レベル	18
気力	100	白兵	69	射撃	72
回避	67	NT値	74	オーラカ	49
F同調	42	運転	44	精神P	127

精神コマンド					
熱血	1	根性	4	集中	6
加速	15	捨て身	21	覚醒	22

ガラミティ・マンガン



系統	オーラバトラー			レベル	14
気力	100	白兵	67	射撃	37
回避	65	NT値	36	オーラ力	61
F同調	37	運転	42	精神P	110

精神コマンド					
鉄壁	1	集中	3	閃き	4
加速	13	攪乱	21	激励	35

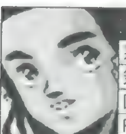
ガラリア・ニャムヒー



系統	オーラバトラー			レベル	10
気力	100	白兵	61	射撃	62
回避	62	NT値	35	オーラ力	60
F同調	30	運転	30	精神P	104

精神コマンド					
根性	1	加速	3	閃き	10
熱血	16	気合	24	努力	32

キーン・キッス



系統	オーラバトラー			レベル	27
気力	100	白兵	88	射撃	84
回避	88	NT値	64	オーラ力	62
F同調	57	運転	59	精神P	127

精神コマンド					
根性	1	熱血	3	集中	9
必中	18	気合	20	愛	36

キッド・ホーラ



系統	ウォーカーマシン			レベル	23
気力	100	白兵	86	射撃	76
回避	72	NT値	51	オーラ力	52
F同調	57	運転	77	精神P	124

精神コマンド					
愛	1	隠れ身	2	熱血	8
必中	14	根性	26	激励	38

ギャブレット・ギャブレー



系統	ヘビーメタル			レベル	14
気力	100	白兵	67	射撃	62
回避	61	NT値	36	オーラ力	37
F同調	82	運転	42	精神P	121

精神コマンド					
熱血	1	根性	2	閃き	4
集中	13	気合	17	誘惑	22

ギャブレット・ギャブレイ



系統	ウォーカーマシン			レベル	22
気力	100	白兵	67	射撃	75
回避	65	NT値	55	オーラ力	50
F同調	50	運転	75	精神P	122

精神コマンド					
熱血	1	根性	2	誘惑	4
集中	12	ど根性	28	閃き	37

キャローン・キャル



系統	ウォーカーマシン			レベル	26
気力	100	白兵	86	射撃	87
回避	87	NT値	57	オーラ力	62
F同調	56	運転	86	精神P	140

精神コマンド					
閃き	1	熱血	3	幸運	8
激励	13	集中	26	攪乱	30

ククルス・ドアン



系統	モビルスーツ			レベル	20
気力	100	白兵	69	射撃	66
回避	69	NT値	64	オーラ力	52
F同調	46	運転	47	精神P	120

精神コマンド					
努力	1	必中	3	閃き	5
手加減	10	捨て身	21	攪乱	38

クの国一般兵



系統	オーラバトラー			レベル	11
気力	100	白兵	41	射撃	41
回避	32	NT値	31	オーラ力	47
F同調	32	運転	37	精神P	90

精神コマンド					
鉄壁	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

クラウレ・ハモン



系統	モビルスーツ			レベル	16
気力	100	白兵	40	射撃	43
回避	55	NT値	43	オーラ力	40
F同調	40	運転	40	精神P	113

精神コマンド					
誘惑	1	捨て身	8	補給	15
愛	19	幸運	31	攪乱	40

グレタ・カラス



系統	ウォーカーマシン			レベル	22
気力	100	白兵	80	射撃	77
回避	67	NT値	50	オーラ力	55
F同調	50	運転	80	精神P	122

精神コマンド					
誘惑	1	根性	4	気合	10
熱血	17	激励	26	集中	38

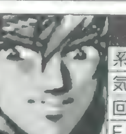
グレミー・トト



系統	モビルスーツ			レベル	30
気力	100	白兵	94	射撃	92
回避	87	NT値	102	オーラ力	69
F同調	62	運転	64	精神P	146

精神コマンド					
鉄壁	1	閃き	5	集中	10
努力	15	熱血	21	捨て身	28

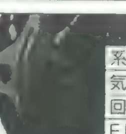
グレン・ドーキンス



系統	オリジナル			レベル	2
気力	100	白兵	42	射撃	42
回避	42	NT値	34	オーラ力	32
F同調	26	運転	35	精神P	102

精神コマンド					
熱血	1	閃き	3	集中	6
ど根性	16	捨て身	21	覚醒	25

黒騎士



系統	オーラバトラー			レベル	23
気力	100	白兵	87	射撃	76
回避	76	NT値	51	オーラ力	97
F同調	52	運転	57	精神P	135

精神コマンド					
加速	—	捨て身	—	集中	—
努力	—	気合	—	—	—

グロッキー

系統	ウォーカーマシン			レベル	20
気力	100	白兵	69	射撃	61
回避	62	NT値	46	オーラカ	47
F同調	52	運転	51	精神P	119
精神コマンド					
幸運	1	鉄壁	5	脱力	12
気合	20	根性	29	隠れ身	40

ゲラバ・ゲラバ

系統	ウォーカーマシン			レベル	22
気力	100	白兵	61	射撃	61
回避	61	NT値	50	オーラカ	50
F同調	55	運転	65	精神P	122
精神コマンド					
隠れ身	1	信頼	4	攪乱	10
補給	16	熱血	31	根性	40

クワサン・オリビー

系統	ヘビーメタル			レベル	15
気力	100	白兵	40	射撃	42
回避	42	NT値	39	オーラカ	44
F同調	62	運転	37	精神P	114
精神コマンド					
集中	1	隠れ身	6	補給	14
鉄壁	17	激励	20	手加減	25

ジェリド・メサ

系統	モビルスーツ			レベル	20
気力	100	白兵	72	射撃	82
回避	76	NT値	77	オーラカ	47
F同調	47	運転	47	精神P	130
精神コマンド					
気合	1	熱血	4	加速	6
閃き	14	鉄壁	20	必中	33

ジェリル・クチビ

系統	オーラバトラー			レベル	9
気力	100	白兵	54	射撃	54
回避	54	NT値	34	オーラカ	54
F同調	27	運転	29	精神P	102
精神コマンド					
熱血	1	必中	5	気合	8
根性	15	努力	22	加速	32

ジオン一般兵

系統	モビルスーツ			レベル	6
気力	100	白兵	39	射撃	39
回避	24	NT値	39	オーラカ	29
F同調	22	運転	24	精神P	90
精神コマンド					
熱血	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–

ジック・ボルドル

系統	オリジナル			レベル	33
気力	100	白兵	79	射撃	94
回避	82	NT値	74	オーラカ	77
F同調	84	運転	87	精神P	133
精神コマンド					
鉄壁	1	激励	5	集中	9
閃き	15	脱力	20	気合	30

シャア・アズナブル

系統	モビルスーツ			レベル	5
気力	100	白兵	47	射撃	46
回避	47	NT値	47	オーラカ	22
F同調	27	運転	21	精神P	106
精神コマンド					
神速	1	熱血	3	閃き	6
集中	10	根性	14	覚醒	21

シャア・アズナブル（素顔）

系統	モビルスーツ			レベル	21
気力	100	白兵	84	射撃	82
回避	84	NT値	84	オーラカ	49
F同調	54	運転	47	精神P	132
精神コマンド					
神速	1	熱血	3	閃き	6
集中	10	根性	14	覚醒	21

ジョージー・ジョージ

系統	オリジナル			レベル	19
気力	100	白兵	64	射撃	70
回避	70	NT値	85	オーラカ	70
F同調	68	運転	50	精神P	129
精神コマンド					
誘惑	1	愛	5	必中	10
捨て身	12	信頼	16	補給	20

ショウ・ザマ

系統	オーラバトラー			レベル	1
気力	100	白兵	40	射撃	40
回避	40	NT値	15	オーラカ	60
F同調	20	運転	15	精神P	100
精神コマンド					
加速	1	熱血	5	集中	9
気合	12	覚醒	23	捨て身	26

女性兵士

系統	モビルスーツ			レベル	10
気力	100	白兵	35	射撃	40
回避	30	NT値	45	オーラカ	30
F同調	30	運転	35	精神P	90
精神コマンド					
加速	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–

ジロン・アモス

系統	ウォーカーマシン			レベル	23
気力	100	白兵	87	射撃	76
回避	72	NT値	51	オーラカ	52
F同調	57	運転	97	精神P	135
精神コマンド					
熱血	1	ど根性	2	気合	5
必中	12	鉄壁	20	努力	27

セイラ・マス

系統	モビルスーツ			レベル	4
気力	100	白兵	41	射撃	45
回避	51	NT値	45	オーラカ	20
F同調	20	運転	20	精神P	95
精神コマンド					
信頼	1	閃き	3	必中	9
激励	12	努力	18	補給	31

ゼット・ライト



系統	オーラバトラー			レベル	13
気力	100	白兵	45	射撃	35
回避	46	NT値	35	オーラ力	46
F同調	35	運転	40	精神P	108

精神コマンド

補給	1	鉄壁	5	幸運	10
激励	20	努力	29	隠れ身	36

ダー

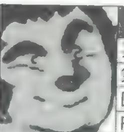


系統	オーラバトラー			レベル	14
気力	100	白兵	67	射撃	37
回避	62	NT値	42	オーラ力	62
F同調	36	運転	37	精神P	110

精神コマンド

友情	1	脱力	4	必中	5
加速	13	鉄壁	22	幸運	36

ダイク

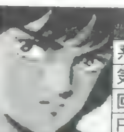


系統	ウォーカーマシン			レベル	22
気力	100	白兵	66	射撃	60
回避	65	NT値	55	オーラ力	50
F同調	50	運転	66	精神P	122

精神コマンド

鉄壁	1	根性	5	信頼	6
幸運	10	手加減	20	隠れ身	37

ダバ・マイロード



系統	ヘビーメタル			レベル	11
気力	100	白兵	57	射撃	57
回避	56	NT値	37	オーラ力	31
F同調	77	運転	32	精神P	116

精神コマンド

加速	1	閃き	4	熱血	8
集中	15	手加減	18	友情	21

ダンケル・クーパー

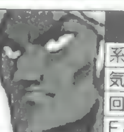


系統	モビルスーツ			レベル	20
気力	100	白兵	69	射撃	69
回避	57	NT値	72	オーラ力	46
F同調	47	運転	52	精神P	119

精神コマンド

鉄壁	1	必中	8	幸運	12
脱力	19	補給	27	集中	38

チャイ・チャー



系統	ヘビーメタル			レベル	14
気力	100	白兵	65	射撃	67
回避	66	NT値	42	オーラ力	36
F同調	67	運転	37	精神P	110

精神コマンド

鉄壁	1	集中	4	気合	9
隠れ身	20	激励	25	信頼	31

チャシキ・ポンツラグル



系統	オリジナル			レベル	35
気力	100	白兵	116	射撃	116
回避	77	NT値	117	オーラ力	76
F同調	112	運転	101	精神P	154

精神コマンド

再動	1	復活	7	愛	12
鉄壁	19	攪乱	21	閃き	26

チャム・ファウ



系統	オーラバトラー			レベル	9
気力	100	白兵	44	射撃	29
回避	37	NT値	29	オーラ力	51
F同調	34	運転	27	精神P	102

精神コマンド

脱力	5	閃き	10	幸運	15
攪乱	20	再動	25	復活	30

チル

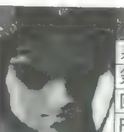


系統	ウォーカーマシン			レベル	20
気力	100	白兵	72	射撃	68
回避	58	NT値	52	オーラ力	46
F同調	47	運転	52	精神P	130

精神コマンド

ど根性	1	隠れ身	12	熱血	21
気合	22	集中	23	補給	24

ティターンズ一般兵



系統	モビルスーツ			レベル	15
気力	100	白兵	64	射撃	64
回避	55	NT値	49	オーラ力	39
F同調	44	運転	37	精神P	90

精神コマンド

必中	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―

ディドー・カルトハ



系統	モビルスーツ			レベル	18
気力	100	白兵	63	射撃	65
回避	69	NT値	74	オーラ力	44
F同調	49	運転	42	精神P	124

精神コマンド

捨て身	1	激励	8	必中	12
努力	22	鉄壁	31	根性	38

ティンプ・シャローン



系統	ウォーカーマシン			レベル	24
気力	100	白兵	89	射撃	73
回避	82	NT値	54	オーラ力	59
F同調	52	運転	99	精神P	137

精神コマンド

ど根性	1	加速	2	必中	5
熱血	15	閃き	22	隠れ身	30

デミトリー



系統	モビルスーツ			レベル	28
気力	100	白兵	75	射撃	70
回避	70	NT値	77	オーラ力	60
F同調	60	運転	65	精神P	128

精神コマンド

脱力	1	熱血	7	激励	15
隠れ身	20	根性	25	攪乱	40

デロス一般兵



系統	オリジナル			レベル	19
気力	100	白兵	55	射撃	55
回避	55	NT値	55	オーラ力	55
F同調	55	運転	55	精神P	90

精神コマンド

鉄壁	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―

トカマク・ロブスキー

系統	オーラバトラー			レベル	1
気力	100	白兵	40	射撃	25
回避	30	NT値	15	オーラ力	30
F同調	20	運転	15	精神P	100

精神コマンド					
自爆	1	隠れ身	8	鉄壁	17
脱力	25	手加減	33	努力	42

トクワン

系統	モビルスーツ			レベル	20
気力	100	白兵	64	射撃	72
回避	57	NT値	72	オーラ力	52
F同調	46	運転	47	精神P	120

精神コマンド					
熱血	1	必中	6	閃き	14
根性	23	気合	30	鉄壁	40

トッド・ギネス

系統	オーラバトラー			レベル	1
気力	100	白兵	40	射撃	40
回避	40	NT値	15	オーラ力	40
F同調	15	運転	20	精神P	90

精神コマンド					
熱血	1	集中	10	必中	12
気合	17	隠れ身	23	覚醒	30

ドレイク軍一般兵

系統	オーラバトラー			レベル	14
気力	100	白兵	46	射撃	46
回避	54	NT値	42	オーラ力	52
F同調	36	運転	37	精神P	90

精神コマンド					
気合	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–

トロン・ミラン

系統	ウォーカーマシン			レベル	24
気力	100	白兵	87	射撃	82
回避	73	NT値	52	オーラ力	54
F同調	59	運転	68	精神P	125

精神コマンド					
神速	1	閃き	2	攪乱	6
集中	11	手加減	18	捨て身	25

ナの国一般兵

系統	オーラバトラー			レベル	20
気力	100	白兵	56	射撃	52
回避	47	NT値	46	オーラ力	62
F同調	47	運転	52	精神P	90

精神コマンド					
手加減	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–

ニー・ギブン

系統	オーラバトラー			レベル	17
気力	100	白兵	57	射撃	47
回避	46	NT値	42	オーラ力	57
F同調	47	運転	41	精神P	116

精神コマンド					
熱血	1	根性	2	集中	8
必中	17	信頼	26	激励	35

ニェット

系統	オーラバトラー			レベル	14
気力	100	白兵	67	射撃	61
回避	62	NT値	37	オーラ力	65
F同調	42	運転	36	精神P	110

精神コマンド					
必中	1	信頼	5	鉄壁	6
加速	15	激励	23	補給	37

ネイ・モー・ハン

系統	ヘビーメタル			レベル	7
気力	100	白兵	50	射撃	50
回避	50	NT値	25	オーラ力	25
F同調	50	運転	30	精神P	110

精神コマンド					
加速	1	集中	5	信頼	10
熱血	13	覚醒	21	努力	24

ノーザンブライト一般兵

系統	オリジナル			レベル	1
気力	100	白兵	25	射撃	25
回避	30	NT値	25	オーラ力	25
F同調	25	運転	25	精神P	90

精神コマンド					
根性	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–

ノーザンブライト司令

系統	オリジナル			レベル	29
気力	100	白兵	64	射撃	57
回避	57	NT値	57	オーラ力	84
F同調	84	運転	84	精神P	90

精神コマンド					
–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–

バーン・バニングス

系統	オーラバトラー			レベル	11
気力	100	白兵	57	射撃	56
回避	56	NT値	31	オーラ力	77
F同調	32	運転	31	精神P	116

精神コマンド					
加速	1	捨て身	3	集中	10
努力	18	気合	25	覚醒	30

ハッシャ・モッシャ

系統	ヘビーメタル			レベル	6
気力	100	白兵	29	射撃	48
回避	34	NT値	22	オーラ力	24
F同調	47	運転	29	精神P	98

精神コマンド					
手加減	1	幸運	3	鉄壁	7
隠れ身	16	脱力	30	攪乱	40

バッタ

系統	ウォーカーマシン			レベル	25
気力	100	白兵	74	射撃	74
回避	65	NT値	60	オーラ力	55
F同調	55	運転	74	精神P	125

精神コマンド					
熱血	1	加速	5	閃き	11
友情	19	激励	29	幸運	40

パプテマス・シロッコ

系統	モビルスーツ			レベル	29
気力	100	白兵	97	射撃	96
回避	97	NT値	97	オーラ力	62
F同調	67	運転	61	精神P	145
精神コマンド					
覚醒	7	加速	8	誘惑	9
鉄壁	15	集中	17	熱血	21

ハマーン・カーン

系統	モビルスーツ			レベル	29
気力	100	白兵	91	射撃	97
回避	97	NT値	96	オーラ力	67
F同調	61	運転	62	精神P	145
精神コマンド					
隠れ身	1	覚醒	2	鉄壁	6
集中	12	激励	16	熱血	22

ハヤト・コバヤシ

系統	モビルスーツ			レベル	4
気力	100	白兵	25	射撃	54
回避	42	NT値	45	オーラ力	20
F同調	20	運転	25	精神P	95
精神コマンド					
気合	1	鉄壁	5	根性	9
集中	15	友情	29	補給	38

ビリン・ナダ

系統	ウォーカーマシン			レベル	20
気力	100	白兵	82	射撃	69
回避	57	NT値	47	オーラ力	52
F同調	46	運転	72	精神P	119
精神コマンド					
熱血	1	努力	3	集中	11
必中	20	気合	25	友情	36

ファットマン・ビック

系統	ウォーカーマシン			レベル	22
気力	100	白兵	75	射撃	75
回避	75	NT値	55	オーラ力	50
F同調	50	運転	71	精神P	122
精神コマンド					
神速	1	隠れ身	2	鉄壁	18
閃き	25	復活	31	愛	40

ファ・ユイリィ

系統	モビルスーツ			レベル	16
気力	100	白兵	43	射撃	65
回避	53	NT値	45	オーラ力	40
F同調	40	運転	45	精神P	113
精神コマンド					
愛	1	集中	7	信頼	9
閃き	14	幸運	20	激励	33

ファンネリア・アム

系統	ヘビーメタル			レベル	5
気力	100	白兵	41	射撃	46
回避	41	NT値	22	オーラ力	27
F同調	47	運転	21	精神P	106
精神コマンド					
誘惑	1	愛	6	閃き	10
信頼	12	幸運	19	熱血	30

フェイ・チェンカ

系統	オーラバトラー			レベル	9
気力	100	白兵	54	射撃	54
回避	52	NT値	29	オーラ力	54
F同調	34	運転	27	精神P	108
精神コマンド					
鉄壁	1	脱力	6	集中	9
努力	16	気合	23	自爆	33

フォウ・ムラサメ

系統	モビルスーツ			レベル	20
気力	100	白兵	76	射撃	81
回避	68	NT値	82	オーラ力	47
F同調	52	運転	46	精神P	130
精神コマンド					
撹乱	1	閃き	3	集中	7
信頼	15	覚醒	20	愛	30

ブランチ

系統	オリジナル			レベル	35
気力	100	白兵	92	射撃	92
回避	92	NT値	92	オーラ力	92
F同調	92	運転	92	精神P	154
精神コマンド					
–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–

ブルメ

系統	ウォーカーマシン			レベル	22
気力	100	白兵	71	射撃	60
回避	71	NT値	50	オーラ力	50
F同調	55	運転	71	精神P	122
精神コマンド					
気合	1	熱血	6	根性	7
撹乱	16	手加減	27	幸運	36

ブレーカーA

系統	ウォーカーマシン			レベル	22
気力	100	白兵	65	射撃	65
回避	55	NT値	55	オーラ力	50
F同調	50	運転	65	精神P	90
精神コマンド					
根性	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–

ブレーカーB

系統	ウォーカーマシン			レベル	20
気力	100	白兵	60	射撃	60
回避	50	NT値	50	オーラ力	45
F同調	45	運転	60	精神P	90
精神コマンド					
根性	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–

ヘッケラー・マウザー

系統	ヘビーメタル			レベル	6
気力	100	白兵	42	射撃	49
回避	47	NT値	29	オーラ力	22
F同調	57	運転	24	精神P	108
精神コマンド					
必中	1	気合	7	撹乱	10
努力	20	友情	26	捨て身	33

ポセイダル軍一般兵

系統	ヘビーメタル			レベル	4
気力	100	白兵	34	射撃	34
回避	27	NT値	19	オーラ力	24
F同調	34	運転	17	精神P	90

精神コマンド					
努力	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–

マーベル・フローズン

系統	オーラバトラー			レベル	9
気力	100	白兵	54	射撃	52
回避	54	NT値	34	オーラ力	52
F同調	27	運転	29	精神P	113

精神コマンド					
集中	1	愛	6	努力	10
激励	18	熱血	22	覚醒	30

マウアー・ファラオ

系統	モビルスーツ			レベル	20
気力	100	白兵	72	射撃	82
回避	69	NT値	68	オーラ力	46
F同調	47	運転	52	精神P	119

精神コマンド					
集中	1	誘惑	6	努力	10
脱力	15	激励	23	捨て身	35

MD(マザーデュプリケーター)

系統	オリジナル			レベル	40
気力	100	白兵	85	射撃	125
回避	85	NT値	125	オーラ力	125
F同調	125	運転	125	精神P	125

精神コマンド					
ど根性	1	集中	2	鉄壁	4
熱血	9	攪乱	14	補給	20

マチルダ・アジャン

系統	モビルスーツ			レベル	8
気力	100	白兵	27	射撃	36
回避	41	NT値	41	オーラ力	32
F同調	26	運転	27	精神P	101

精神コマンド					
補給	1	信頼	2	幸運	3
激励	7	捨て身	15	再動	40

マッシュ

系統	モビルスーツ			レベル	9
気力	100	白兵	32	射撃	54
回避	54	NT値	54	オーラ力	27
F同調	29	運転	34	精神P	102

精神コマンド					
脱力	1	必中	5	友情	7
加速	14	鉄壁	22	幸運	36

マフ・マクトミン

系統	ヘビーメタル			レベル	23
気力	100	白兵	76	射撃	79
回避	87	NT値	52	オーラ力	57
F同調	79	運転	51	精神P	135

精神コマンド					
熱血	1	集中	3	必中	9
愛	16	加速	21	覚醒	28

マリア・マリア

系統	ウォーカーマシン			レベル	18
気力	100	白兵	47	射撃	60
回避	61	NT値	49	オーラ力	42
F同調	44	運転	47	精神P	116

精神コマンド					
復活	1	手加減	2	愛	9
集中	18	努力	21	補給	42

ミヤマ・リーリン

系統	ヘビーメタル			レベル	7
気力	100	白兵	40	射撃	35
回避	59	NT値	25	オーラ力	25
F同調	57	運転	30	精神P	106

精神コマンド					
気合	1	熱血	2	幸運	4
激励	11	必中	21	隠れ身	40

ミュージィ・ポー

系統	オーラバトラー			レベル	22
気力	100	白兵	76	射撃	75
回避	77	NT値	50	オーラ力	76
F同調	55	運転	50	精神P	134

精神コマンド					
熱血	1	幸運	4	集中	10
努力	16	愛	23	激励	31

ミラウー・キャオ

系統	ヘビーメタル			レベル	10
気力	100	白兵	40	射撃	61
回避	60	NT値	30	オーラ力	35
F同調	60	運転	30	精神P	104

精神コマンド					
攪乱	1	補給	2	集中	11
努力	14	熱血	18	友情	33

ムジカ・ファーエデン

系統	オリジナル			レベル	2
気力	100	白兵	40	射撃	42
回避	41	NT値	42	オーラ力	32
F同調	35	運転	27	精神P	102

精神コマンド					
閃き	1	信頼	1	熱血	4
集中	8	加速	12	激励	16

メディック・ヘルト

系統	ウォーカーマシン			レベル	19
気力	100	白兵	50	射撃	50
回避	64	NT値	45	オーラ力	45
F同調	45	運転	60	精神P	119

精神コマンド					
友情	1	信頼	2	隠れ身	3
復活	4	鉄壁	5	愛	6

ヤザン・ゲーブル

系統	モビルスーツ			レベル	21
気力	100	白兵	70	射撃	84
回避	79	NT値	72	オーラ力	54
F同調	47	運転	49	精神P	132

精神コマンド					
幸運	1	集中	2	熱血	4
閃き	14	攪乱	20	捨て身	30

ライラ・ミラ・ライラ

系統	モビルスーツ			レベル	23
気力	100	白兵	66	射撃	87
回避	67	NT値	81	オーラカ	57
F同調	51	運転	52	精神P	124

精神コマンド

閃き	1	鉄壁	7	加速	11
気合	18	手加減	21	激励	38

ラウの国一般兵

系統	オーラバトラー			レベル	19
気力	100	白兵	55	射撃	55
回避	45	NT値	45	オーラカ	60
F同調	50	運転	45	精神P	90

精神コマンド

幸運	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

ラグ・ウラロ

系統	ウォーカーマシン			レベル	23
気力	100	白兵	81	射撃	82
回避	80	NT値	52	オーラカ	57
F同調	51	運転	82	精神P	135

精神コマンド

根性	1	熱血	2	閃き	11
努力	19	激励	26	誘惑	34

ラズロ・ファーエデン

系統	オリジナル			レベル	35
気力	100	白兵	101	射撃	107
回避	117	NT値	106	オーラカ	107
F同調	101	運転	86	精神P	142

精神コマンド

補給	1	鉄壁	3	激励	9
集中	15	手加減	21	覚醒	30

ラビニア指令

系統	オリジナル			レベル	28
気力	100	白兵	65	射撃	60
回避	60	NT値	60	オーラカ	85
F同調	85	運転	85	精神P	90

精神コマンド

—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

ラルフ・クオルド

系統	オリジナル			レベル	13
気力	100	白兵	60	射撃	65
回避	65	NT値	60	オーラカ	54
F同調	50	運転	53	精神P	119

精神コマンド

神速	1	集中	6	熱血	12
閃き	14	捨て身	19	覚醒	21

ラムサス・ハサ

系統	モビルスーツ			レベル	20
気力	100	白兵	56	射撃	72
回避	57	NT値	69	オーラカ	47
F同調	52	運転	46	精神P	119

精神コマンド

必中	1	鉄壁	7	気合	12
努力	20	隠れ身	30	手加減	37

ランバ・ラル

系統	モビルスーツ			レベル	10
気力	100	白兵	60	射撃	42
回避	55	NT値	61	オーラカ	30
F同調	35	運転	30	精神P	104

精神コマンド

集中	1	加速	3	気合	8
必中	12	自爆	13	捨て身	27

リムル・ルフト

系統	オーラバトラー			レベル	12
気力	100	白兵	34	射撃	35
回避	34	NT値	32	オーラカ	59
F同調	34	運転	39	精神P	107

精神コマンド

隠れ身	1	愛	7	激励	14
撹乱	23	覚醒	32	捨て身	41

リュウ・ホセイ

系統	モビルスーツ			レベル	17
気力	100	白兵	51	射撃	52
回避	63	NT値	67	オーラカ	42
F同調	42	運転	42	精神P	114

精神コマンド

ど根性	1	努力	4	信頼	8
激励	14	友情	25	捨て身	35

リュウセイ・ダテ

系統	R-1固定			レベル	20
気力	100	白兵	82	射撃	71
回避	82	NT値	82	オーラカ	51
F同調	62	運転	52	精神P	130

精神コマンド

ど根性	1	気合	12	努力	15
必中	18	熱血	25	幸運	32

ルトフ

系統	ウォーカーマシン			レベル	25
気力	100	白兵	84	射撃	74
回避	70	NT値	55	オーラカ	55
F同調	60	運転	80	精神P	125

精神コマンド

隠れ身	1	鉄壁	4	幸運	10
根性	18	気合	29	集中	40

リョクレイ・ロン

系統	ヘビーメタル			レベル	20
気力	100	白兵	77	射撃	71
回避	76	NT値	52	オーラカ	46
F同調	71	運転	47	精神P	130

精神コマンド

気合	1	熱血	4	必中	11
閃き	21	手加減	27	覚醒	31

リリス・ファウ

系統	ヘビーメタル			レベル	15
気力	100	白兵	37	射撃	44
回避	67	NT値	44	オーラカ	37
F同調	52	運転	39	精神P	111

精神コマンド

幸運	1	信頼	12	激励	18
隠れ身	22	愛	25	再動	30

レギ・メロウズ

系統	オリジナル			レベル	12
気力	100	白兵	59	射撃	34
回避	64	NT値	47	オーラ力	32
F同調	54	運転	54	精神P	107
精神コマンド					
熱血	1	必中	6	補給	10
覚醒	19	鉄壁	23	撹乱	29

ロベルト

系統	モビルスーツ			レベル	17
気力	100	白兵	63	射撃	72
回避	64	NT値	64	オーラ力	41
F同調	42	運転	47	精神P	116
精神コマンド					
熱血	1	必中	6	気合	11
撹乱	22	友情	27	手加減	35

レスリー

系統	ウォーカーマシン			レベル	25
気力	100	白兵	84	射撃	80
回避	84	NT値	60	オーラ力	55
F同調	55	運転	84	精神P	125
精神コマンド					
加速	1	熱血	4	幸運	9
必中	15	隠れ身	25	脱力	35

ワイズ・エンジュ

系統	オリジナル			レベル	11
気力	100	白兵	60	射撃	42
回避	62	NT値	52	オーラ力	31
F同調	53	運転	53	精神P	116
精神コマンド					
鉄壁	1	集中	8	努力	12
愛	18	撹乱	24	自爆	28

連邦一般兵

系統	モビルスーツ			レベル	10
気力	100	白兵	45	射撃	45
回避	30	NT値	45	オーラ力	30
F同調	30	運転	35	精神P	90
精神コマンド					
鉄壁	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―

ワイズ・エンジュ(錯乱)

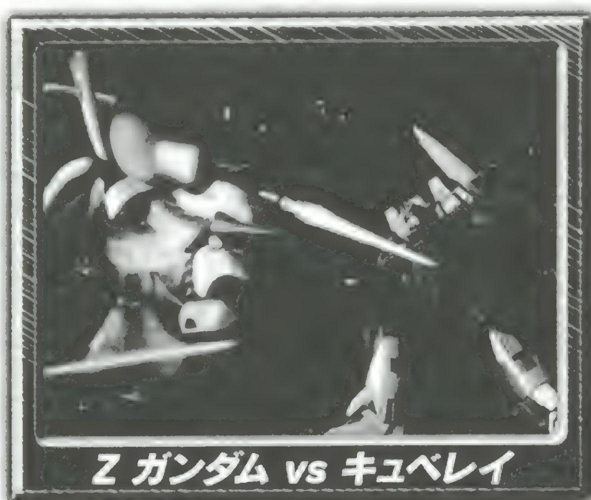
系統	オリジナル			レベル	34
気力	100	白兵	72	射撃	82
回避	100	NT値	75	オーラ力	70
F同調	75	運転	75	精神P	153
精神コマンド					
鉄壁	1	集中	8	努力	12
愛	18	撹乱	24	自爆	28

ロシュ・ラビンスク

系統	オリジナル			レベル	25
気力	100	白兵	60	射撃	55
回避	55	NT値	60	オーラ力	55
F同調	55	運転	55	精神P	90
精神コマンド					
隠れ身	1	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―

ワザン・ルゥーン

系統	ヘビーメタル			レベル	23
気力	100	白兵	67	射撃	67
回避	82	NT値	51	オーラ力	52
F同調	66	運転	57	精神P	135
精神コマンド					
激励	1	手加減	2	鉄壁	9
集中	15	努力	24	隠れ身	32



Zガンダム vs キュベレイ

精神コマンドリスト

Sprit Command List

本單元對全部27種精神指令的效果作解說！為了得到勝利，必須有效活用指令。

コマンド名	効果	消費ポイント
自爆	鄰接的機組不分敵我，受到相當於殘存HP的傷害。	1
手加減	不直接將敵人打倒，留下HP10。	10
加速	1次移動力+2。	10
閃き	100%迴避敵方攻擊1次。	15
必中	100%擊中敵方1次。但如果對方使用『閃き』則無效。	20
根性	HP恢復30%。	20
神速	1次移動力+3。	20
集中	1回合之間，命中和迴避率+30%。	20
信頼	我方1人HP恢復30%。	30
鉄壁	1回合之間，自己的傷害減半。	30
努力	在1次戰鬥中得到2倍經驗值。在得到經驗值之前持續有效。	30
誘惑	誘惑　1回合之間，異性敵人的攻擊力和命中率-30%。	30
ど根性	ど根性　HP恢復到最大值。	40
気合	氣力+10。	40
熱血	在1次攻擊中，使出強烈一擊。	40
幸運	在1次戰鬥中得到2倍資金。在得到資金前持續有效。	40
補給	1回合之間，給對方的傷害為通常的3倍。但所受的傷害	50
捨て身	為通常的2倍。	50
隠れ身	1回合之煙，不受到敵人攻擊，也不會遭到敵人反擊。	50
脱力	敵方1人氣力-10。	50
激励	我方1人氣力+10。	55
攪乱	1回合之間，敵方命中率-50%。	60
覚醒	行動回數增加1次。	70
友情	我方全員HP恢復50%。	80
愛	我方全員HP完全恢復。	100
再動	我方1人行動回數增加1次。	100
復活	將被擊墜的我方1台機組復活。	120

Unit Data

ユニットデータ

在這裡將全部146種機體（包含變形後）的資料進行介紹。如此一來即使不裝備『強化センサー』等探測道具，也能充分掌握對方的能力。

ユニットデータの見方

ガンダム						
系統	モビルスーツ					
HP	2700	EN	110	装甲	1500	
移動	4	機動	65	盾	中型左手	
特殊能力	脱出					
兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ハイパーバズーカ	2400	2~4	2	–	−20	物理
ビームサーベル	1300	1	–	1	+10	白兵
ビームライフル	1300	1~3	–	10	±0	ビーム
バルカン砲	700	1~2	10	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

① 機體名稱

② 機體系統

這台機體所屬的系統，系統相同的駕駛員，便能使用這架機體

③ 機體的初期數值

機體所能使用的武器以及各

④ 能力，參照[illegible]。

在射程數值後有『M』的標記則為地圖兵器。

HP……耐久力。

EN……機體能源值。在使用需要能源的武器時會進行消費。

裝甲……機體防禦力。

移動……機體移動力。如果數值為5，便能在地圖平面上走5格。

盾……機體盾牌大小和方向。

特殊能力	
宇宙用	在宇宙移動力+1。
陸戦用	在砂地上移動力+1。
水中用	在水中移動力不受影響。
安上がり	改造及修理費用只要半額。
Iフィールド	減少光束攻擊1500的傷害。
オーラバリア	減少物理攻擊1500的傷害。
EN回＋Bコート	減少光束攻擊1500的傷害。而且每回合恢復EN。
リジェネレーション	每回合HP大幅恢復。
変形	可變形為飛行型態。
探索	可探索地圖上的機雷，而且可探查對手的能力。
探索広	『探索』的範圍加大。
フリージャード	機雷無效化。
両方前	機體沒有背面。
脱出	機體被擊墜後，能以コアファイタ逃出，並且繼續戰鬥。

R－1

系統	オリジナル				
HP	2800	EN	200	装甲	1800
移動	5	機動	95	盾	中型左面
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
T-LINKナックル	3000	1	－	40	+10	白兵
ブーステッドライフル	2700	1～4	4	－	－5	物理
Gリボルバー	1700	1～3	12	－	±0	物理
コールドメタルナイフ	1500	1	－	1	+10	白兵
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

アトールV

系統	ヘビーメタル				
HP	4800	EN	150	装甲	1400
移動	4	機動	95	盾	中型両面
特殊能力	EN回＋Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
トリプルフロッガー	2300	1	－	50	+10	白兵
パワーランチャー	2200	1～3	－	25	±0	レーザー
ロングスピア	2100	1	－	3	+10	白兵
CB内蔵ランチャー	2000	1～3	－	20	+15	レーザー
スロウランサー	1800	1～2	2	－	+5	レーザー
セイバー	1600	1	－	1	+10	白兵
－	－	－	－	－	－	－

R－1(Rウイング)

系統	オリジナル				
HP	2800	EN	200	装甲	1800
移動	6	機動	90	盾	－
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ブーステッドライフル	2700	1～4	4	－	－10	物理
Gリボルバー	1700	1～3	12	－	－5	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ウィンジュエル

系統	オリジナル				
HP	6800	EN	300	装甲	2300
移動	7	機動	150	盾	－
特殊能力	－				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
マグナムブレット	3000	M3～3	1	－	+50	物理
ソニックセイバー	2700	1	－	2	+10	白兵
ソニックシューター	2600	1～5	－	20	±0	ビーム
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

アイザック

系統	モビルスーツ				
HP	2700	EN	50	装甲	1300
移動	4	機動	65	盾	－
特殊能力	探索広				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームライフル	1400	1～3	－	10	±0	ビーム
ヒートホーク改	1200	1	－	－	+10	白兵
120mmマシンガン改	1200	1～3	10	－	+30	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ウォーカーギャリア

系統	ウォーカーマシン				
HP	4300	EN	20	装甲	1200
移動	4	機動	70	盾	－
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
格闘	1600	1	－	－	+10	白兵
ロケットランチャー	1600	2～5	3	－	－10	物理
ライフル	1400	1～3	6	－	±0	物理
ブーメランランチャー	1200	M3～3	1	－	+50	物理
ブーメランイディオム	900	2～3	－	－	－5	物理
機銃	500	1～2	10	－	+20	物理
－	－	－	－	－	－	－

アシュラ・テンプル

系統	ヘビーメタル				
HP	4000	EN	150	装甲	1200
移動	4	機動	90	盾	背面装備
特殊能力	EN回＋Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
バスターランチャー	2400	M1～32	－	150	+50	レーザー
CB内蔵ランチャー	2200	1～3	－	30	+15	レーザー
エネルギーボンバー	1800	1～2	5	10	+5	物理
セイバー	1600	1	－	1	+10	白兵
リバースボマー	1000	1～2	1	－	+15	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ウォーカーギャリア(バズーカ有)

系統	ウォーカーマシン				
HP	4300	EN	20	装甲	1200
移動	4	機動	70	盾	－
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
バズーカ	2600	2～4	2	－	－20	物理
格闘	1600	1	－	－	+10	白兵
ロケットランチャー	1600	2～5	3	－	－10	物理
ライフル	1400	1～3	6	－	±0	物理
ブーメランランチャー	1200	M3～3	1	－	+50	物理
ブーメランイディオム	900	2～3	－	－	－5	物理
機銃	500	1～2	10	－	+20	物理

アトール

系統	ヘビーメタル				
HP	4500	EN	150	装甲	1400
移動	4	機動	95	盾	中型両面
特殊能力	EN回＋Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
パワーランチャー	2200	1～3	－	25	±0	レーザー
セイバーフロッガー	1800	1	－	5	+10	白兵
セイバー	1600	1	－	1	+10	白兵
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

エルガイム

系統	ヘビーメタル				
HP	3000	EN	130	装甲	1000
移動	4	機動	80	盾	中型左面
特殊能力	EN回＋Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
バスターランチャー	2400	M1～32	－	150	+50	レーザー
パワーランチャー	2000	1～3	－	25	±0	レーザー
セイバー	1600	1	－	1	+10	白兵
ハンドランチャー	1500	1～3	－	10	+10	レーザー
Sマイン	800	M3～3	1	－	+50	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

エルガイムMK-II

系統	ヘビーメタル				
HP	3300	EN	150	装甲	1200
移動	4	機動	90	盾	中型左面
特殊能力	EN回+Bコート 変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
バスターランチャー	2400	M1~32	-	150	+50	レーザー
パワーランチャー	2100	1~3	-	25	±0	レーザー
セイバー	1600	1	-	1	+10	白兵
ハンドランチャー	1500	1~3	-	10	+10	レーザー
Sマイン	800	M3~3	2	-	+50	物理
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

エルガイムMK-II(ブローラー)

系統	ヘビーメタル				
HP	3300	EN	150	装甲	1250
移動	6	機動	85	盾	-
特殊能力	EN回+Bコート 変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
パワーランチャー	2100	1~3	-	25	±0	レーザー
バスターランチャー	1200	M1~32	-	70	+50	レーザー
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

オージ

系統	ヘビーメタル				
HP	6800	EN	180	装甲	1800
移動	4	機動	100	盾	大型両面
特殊能力	EN回+Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
大鎌	3500	1	-	-	+10	白兵
パワーランチャー	2300	1~3	-	25	±0	レーザー
スロウランサー	1800	1~2	2	-	+5	レーザー
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

オージ(BOSS)

系統	ヘビーメタル				
HP	20000	EN	180	装甲	1300
移動	4	機動	100	盾	大型両面
特殊能力	リジェネレーション				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
大鎌	3500	1	-	-	+10	白兵
パワーランチャー	2300	1~3	-	25	±0	レーザー
スロウランサー	1800	1~2	2	-	+5	レーザー
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

オージェ

系統	ヘビーメタル				
HP	4000	EN	140	装甲	1200
移動	4	機動	85	盾	大型両面
特殊能力	EN回+Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
パワーランチャー	2100	1~3	-	25	±0	レーザー
セイバー	1600	1	-	1	+10	白兵
スロウランサー	1500	1~2	4	-	+5	レーザー
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

ガイラム

系統	ヘビーメタル				
HP	2900	EN	140	装甲	1000
移動	4	機動	80	盾	-
特殊能力	EN回+Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
バトルスピア	2700	1	-	3	+10	白兵
パワーランチャー	1800	1~3	-	25	+10	レーザー
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

ガザC

系統	モビルスーツ				
HP	3700	EN	160	装甲	1600
移動	4	機動	75	盾	中型両面
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ナックルバスター	1800	1~4	-	30	-10	ビーム
ビームサーベル	1400	1	-	1	+10	白兵
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

ガザCMA

系統	モビルスーツ				
HP	3700	EN	160	装甲	1650
移動	6	機動	70	盾	-
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ナックルバスター	1800	1~4	-	30	-10	ビーム
クロー	1600	1	-	-	+10	白兵
ビームガン	1300	1~3	-	8	±0	ビーム
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

ガバメント赤

系統	ウォーカーマシン				
HP	3900	EN	20	装甲	1100
移動	5	機動	75	盾	-
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
9連ロケットポッド	1800	2~4	5	-	±0	物理
格闘	1600	1	-	-	+10	白兵
20mm機関砲	600	1~3	15	-	+25	物理
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

ガバメント黒

系統	ウォーカーマシン				
HP	4200	EN	20	装甲	1100
移動	5	機動	80	盾	-
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
9連ロケットポッド	1800	2~4	5	-	±0	物理
格闘	1600	1	-	-	+10	白兵
20mm機関砲	600	1~3	12	-	+25	物理
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

ガブスレイ

系統	モビルスーツ				
HP	4000	EN	200	装甲	1600
移動	5	機動	80	盾	−
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
フェーダインライフル	2200	1~4	−	35	−10	ビーム
ビームサーベル	1500	1	−	1	+10	白兵
ビームガン	1300	1~3	−	8	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ガラバ

系統	オーラバトラー				
HP	4500	EN	170	装甲	1600
移動	7	機動	145	盾	−
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラキャノン	2600	1~4	3	−	−10	物理
オーラショット	1500	1~3	8	−	±0	物理
オーラバルカン	1000	1~2	10	−	+25	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	−	−20	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ガブスレイMA

系統	モビルスーツ				
HP	4000	EN	200	装甲	1500
移動	6	機動	80	盾	−
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
フェーダインライフル	2200	1~4	−	35	−10	ビーム
ビームガン	1300	1~3	−	8	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ガラバ(ハイパー)

系統	オーラバトラー				
HP	9999	EN	939	装甲	8999
移動	7	機動	70	盾	−
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラキャノン	9199	1~4	3	−	−10	物理
オーラショット	9199	1~3	8	−	±0	物理
オーラバルカン	9199	1~2	10	−	+25	物理
ワイヤークロー	9199	1	2	−	−20	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

カプリコ白

系統	ウォーカーマシン				
HP	3500	EN	20	装甲	900
移動	5	機動	85	盾	−
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
格闘	1500	1	−	−	+10	白兵
ロケットポッド	1400	2~4	3	−	±0	物理
頭部機関砲	600	1~3	15	−	+25	物理
7.62mm機関砲	500	1~2	5	−	+20	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ガラバゴス

系統	ウォーカーマシン				
HP	4200	EN	20	装甲	1200
移動	4	機動	70	盾	−
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
アームロケット砲	1400	2~4	4	−	±0	物理
ロケットポッド	1000	2~4	6	−	±0	物理
胸部機関砲	700	1~3	10	−	+15	物理
頭部機関砲	600	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

カプリコ灰

系統	ウォーカーマシン				
HP	4300	EN	20	装甲	900
移動	5	機動	100	盾	−
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
格闘	1700	1	−	−	+10	白兵
ロケットポッド	1400	2~4	3	−	±0	物理
頭部機関砲	600	1~3	5	−	+25	物理
7.62mm機関砲	500	1~2	5	−	+20	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

カリオン・インフィニート

系統	オリジナル				
HP	3500	EN	250	装甲	1700
移動	5	機動	90	盾	小型左面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
APレーザー	2500	1~5	−	50	+5	レーザー
クラッシュニッパー	1800	1	−	1	+10	白兵
サイコスティンガー	1700	1~6	4	20	+50	ビーム
エレクトロンライフル	1600	1~3	−	15	±0	レーザー
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

カプリコ桃

系統	ウォーカーマシン				
HP	3500	EN	20	装甲	900
移動	5	機動	85	盾	−
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
格闘	1500	1	−	−	+10	白兵
ロケットポッド	1400	2~4	8	−	±0	物理
頭部機関砲	600	1~3	10	−	+25	物理
7.62mm機関砲	500	1~2	10	−	+20	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

カリオン・グラナータ

系統	オリジナル				
HP	2900	EN	200	装甲	1600
移動	5	機動	80	盾	小型左面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
クラッシュニッパー	1700	1	−	1	+10	白兵
サイコスティンガー	1700	1~6	4	20	+50	ビーム
エレクトロンライフル	1600	1~3	−	15	±0	レーザー
GPレーザー	1300	1~4	−	10	+10	レーザー
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

カルバリー・テンプル黄

系統	ヘビーメタル				
HP	3300	EN	150	装甲	1100
移動	4	機動	90	盾	−
特殊能力	EN回+Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
バスターランチャー	2400	M1~32	−	150	+50	レーザー
サッシュ	2000	1~2	3	5	−5	物理
パワーランチャー	1900	1~3	−	20	±0	レーザー
大型セイバー	1800	1	−	1	±0	白兵
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

カルバリー・テンプル黒

系統	ヘビーメタル				
HP	3300	EN	150	装甲	1100
移動	4	機動	90	盾	−
特殊能力	EN回+Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
サッシュ	2000	1~2	3	5	−5	物理
パワーランチャー	1900	1~3	−	20	±0	レーザー
大型セイバー	1800	1	−	1	±0	白兵
バスターランチャー	1200	M1~32	−	70	+50	レーザー
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ガルバルディβ

系統	モビルスーツ				
HP	3300	EN	110	装甲	1300
移動	4	機動	75	盾	中型左面
特殊能力	宇宙用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームライフル	1500	1~3	−	10	±0	ビーム
ビームサーベル	1400	1	−	1	+10	白兵
ミサイル	1200	2~4	2	−	±0	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ガンキャノン

系統	モビルスーツ				
HP	2600	EN	90	装甲	1800
移動	3	機動	60	盾	−
特殊能力	陸戦用 脱出				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
240mmキャノン	2500	2~4	6	−	−10	物理
ビームライフル	1300	1~3	−	10	±0	ビーム
バルカン砲	700	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ガンダム

系統	モビルスーツ				
HP	2700	EN	110	装甲	1500
移動	4	機動	65	盾	中型左手
特殊能力	脱出				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ハイパーバズーカ	2400	2~4	2	−	−20	物理
ビームサーベル	1300	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1300	1~3	−	10	±0	ビーム
バルカン砲	700	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ガンダムMK−Ⅱ黒

系統	モビルスーツ				
HP	2800	EN	110	装甲	1500
移動	5	機動	75	盾	中型左面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ハイパーバズーカ	2500	2~4	2	−	−20	物理
ビームサーベル	1400	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1400	1~3	−	10	±0	ビーム
バルカンポッド	800	1~2	12	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ガンダムMK−Ⅱ白

系統	モビルスーツ				
HP	2800	EN	110	装甲	1500
移動	5	機動	75	盾	中型左面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ハイパーバズーカ	2500	2~4	2	−	−20	物理
ビームサーベル	1400	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1400	1~3	−	10	±0	ビーム
バルカンポッド	800	1~2	12	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ガンタンク

系統	モビルスーツ				
HP	2500	EN	20	装甲	1400
移動	2	機動	55	盾	−
特殊能力	陸戦用 脱出				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
120mmキャノン砲	2500	2~5	3	−	10	物理
40mmポップミサイル	1100	2~4	3	−	+15	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ギャプラン

系統	モビルスーツ				
HP	4500	EN	210	装甲	1900
移動	5	機動	85	盾	中型両面
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
メガ粒子砲	2000	1~4	−	40	±0	ビーム
ビームサーベル	1600	1	−	1	+10	白兵
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ギャプランMA

系統	モビルスーツ				
HP	4500	EN	210	装甲	1900
移動	6	機動	75	盾	中型両面
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
メガ粒子砲	2000	1~4	−	40	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

旧ザク

系統	モビルスーツ				
HP	2200	EN	20	装甲	1000
移動	2	機動	45	盾	–
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
280mmバズーカ	1500	1~4	2	–	−30	物理
ヒートホーク	1000	1	–	–	+10	白兵
105mmマシンガン	1000	1~3	10	–	+30	物理
格闘	800	1	–	–	+10	白兵
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

キュベレイ

系統	モビルスーツ				
HP	3200	EN	250	装甲	1800
移動	5	機動	90	盾	–
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ファンネル	1800	1~6	10	20	+50	ビーム
ビームサーベル	1600	1	–	1	+10	白兵
ビームガン	1500	1~3	–	8	±0	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

キュベレイ(BOSS)

系統	モビルスーツ				
HP	20000	EN	750	装甲	2200
移動	5	機動	120	盾	–
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ファンネル	2700	1~6	10	20	+50	ビーム
ビームガン	2000	1~3	–	10	±0	ビーム
ビームサーベル	1800	1	–	1	+10	白兵
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

キュベレイMK−II黒

系統	モビルスーツ				
HP	3200	EN	240	装甲	1800
移動	5	機動	90	盾	–
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ファンネル	1800	1~6	10	20	+50	ビーム
ビームサーベル	1600	1	–	1	+10	白兵
ビームガン	1500	1~3	–	8	±0	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

クァイア・アームド

系統	オリジナル				
HP	3500	EN	290	装甲	2000
移動	3	機動	85	盾	中型左面
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
インパクトバズーカ	3000	2~4	10	–	−20	物理
ビームスライサー	2400	1	–	1	+10	白兵
ハイパー荷電粒子砲	1200	M1~32	–	100	+50	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

クァイア・アームド(BOSS)

系統	オリジナル				
HP	20000	EN	290	装甲	2000
移動	3	機動	85	盾	中型左面
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
インパクトバズーカ	3000	2~4	10	–	−10	物理
ビームスライサー	2400	1	–	1	+10	白兵
ハイパー荷電粒子砲	1200	M1~32	–	100	+50	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

クァイア・エヴォリューション

系統	オリジナル				
HP	3500	EN	150	装甲	1600
移動	5	機動	105	盾	中型左面
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームスライサー	2400	1	–	1	+10	白兵
荷電粒子ライフル	2300	1~3	–	15	±0	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

クァイア・キャノン

系統	オリジナル				
HP	2800	EN	110	装甲	1800
移動	4	機動	80	盾	–
特殊能力	探索				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
インパクトキャノン	2000	2~4	8	–	−10	物理
荷電粒子ライフル	1700	1~3	–	10	±0	ビーム
ビームスライサー	1100	1	–	1	+10	白兵
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

クァイア・デモニック赤

系統	オリジナル				
HP	2800	EN	110	装甲	1700
移動	4	機動	95	盾	中型左面
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームスライサー	1800	1	–	1	+10	白兵
荷電粒子ライフル	1700	1~3	–	10	±0	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

クァイア・デモニック緑

系統	オリジナル				
HP	2800	EN	110	装甲	1600
移動	4	機動	70	盾	–
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームスライサー	1800	1	–	1	+10	白兵
荷電粒子ライフル	1700	1~3	–	10	±0	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

クァイア・ブースト黄

系統		オリジナル			
HP	2800	EN	110	装甲	1400
移動	4	機動	100	盾	−
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームスライサー	1500	1	−	1	+10	白兵
荷電粒子ライフル	1400	1~3	−	8	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

グライア

系統		ヘビーメタル			
HP	2500	EN	100	装甲	900
移動	4	機動	75	盾	小型両面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
パワーランチャー	1800	1~3	−	25	+10	レーザー
セイバー	1600	1	−	1	+10	白兵
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

クァイア・ブースト紫

系統		オリジナル			
HP	2800	EN	110	装甲	1400
移動	5	機動	100	盾	−
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームスライサー	1500	1	−	1	+10	白兵
荷電粒子ライフル	1400	1~3	−	8	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ゲド

系統		オーラバトラー			
HP	600	EN	50	装甲	1100
移動	4	機動	110	盾	−
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1500	1	−	5	+10	白兵
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

クァイア・ハイブースト

系統		オリジナル			
HP	2800	EN	110	装甲	1400
移動	5	機動	110	盾	−
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームスライサー	2400	1	−	1	+10	白兵
荷電粒子ライフル	1800	1~3	−	8	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ゲルググ青

系統		モビルスーツ			
HP	3400	EN	120	装甲	1400
移動	5	機動	70	盾	中型左手
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームなぎなた	1700	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1500	1~3	−	10	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

クァイア・ファイター

系統		オリジナル			
HP	2800	EN	110	装甲	1400
移動	5	機動	90	盾	−
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームナックル	2000	1	−	1	+10	白兵
荷電粒子砲	1000	1~3	−	20	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ゲルググ赤

系統		モビルスーツ			
HP	3300	EN	110	装甲	1400
移動	5	機動	70	盾	中型左手
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームなぎなた	1600	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1500	1~3	−	10	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

グフ

系統		モビルスーツ			
HP	2800	EN	40	装甲	1200
移動	4	機動	65	盾	中型左手
特殊能力	陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ヒートロッド	1300	1	−	3	+10	白兵
ヒート剣	1200	1	−	1	+15	白兵
5連ハンドランチャー	1100	2~3	5	−	+5	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ゲルググ緑

系統		モビルスーツ			
HP	3300	EN	110	装甲	1400
移動	4	機動	65	盾	中型左手
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームなぎなた	1600	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1500	1~3	−	10	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

コアブースター

系統		モビルスーツ			
HP	2300	EN	100	装甲	1200
移動	7	機動	100	盾	－
特殊能力	－				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
メガ粒子砲	1600	1~3	－	10	±0	ビーム
ミサイル	1300	2~4	8	－	±0	物理
機銃	700	1~2	10	－	-25	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

コアファイター

系統		モビルスーツ			
HP	1000	EN	20	装甲	900
移動	6	機動	110	盾	－
特殊能力	－				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ミサイル	1200	1~3	6	－	±0	物理
機銃	700	1~2	10	－	+25	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ゴッグ

系統		モビルスーツ			
HP	2500	EN	100	装甲	1800
移動	3	機動	60	盾	－
特殊能力	フリージヤード 水中用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
クロー	1700	1	－	－	+10	白兵
ミサイル	1500	2~4	2	－	+10	物理
メガ粒子砲	1200	1~3	－	40	+10	ビーム
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

サイコガンダム

系統		モビルスーツ			
HP	5000	EN	380	装甲	2600
移動	2	機動	55	盾	中型左面
特殊能力	Iフィールド 変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
拡散メガ粒子砲	1700	M5~5	－	100	-50	ビーム
ビームガン	1500	1~3	－	8	±0	ビーム
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

サイコガンダムMA

系統		モビルスーツ			
HP	5000	EN	380	装甲	2800
移動	3	機動	55	盾	－
特殊能力	Iフィールド 変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
拡散メガ粒子砲	1700	M5~5	－	100	+50	ビーム
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ザクII赤

系統		モビルスーツ			
HP	2300	EN	20	装甲	1100
移動	3	機動	65	盾	小型右面
特殊能力	－				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
280mmバズーカ	1600	2~4	2	－	-30	物理
120mmマシンガン	1100	1~3	10	－	+30	物理
ヒートホーク	1000	1	－	1	+10	白兵
格闘	900	1	－	－	+10	白兵
シュツルムファウスト	500	M4~4	1	－	+50	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ザクII緑

系統		モビルスーツ			
HP	2300	EN	20	装甲	1100
移動	3	機動	50	盾	小型右面
特殊能力	－				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
280mmバズーカ	1600	2~4	2	－	-30	物理
120mmマシンガン	1100	1~3	10	－	+30	物理
ヒートホーク	1000	1	－	1	+10	白兵
格闘	900	1	－	－	+10	白兵
シュツルムファウスト	500	M4~4	1	－	+50	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ザクレロ

系統		モビルスーツ			
HP	4200	EN	160	装甲	1600
移動	6	機動	70	盾	－
特殊能力	宇宙用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
4連装ミサイル	1800	1~3	4	－	±0	物理
クロー	1700	1	－	－	+10	白兵
拡散メガ粒子砲	1000	M4~4	－	150	+50	ビーム
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ザブングル

系統		ウォーカーマシン			
HP	3800	EN	20	装甲	1000
移動	5	機動	70	盾	－
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
肩ロケットランチャー	2500	1~3	2	－	-15	物理
格闘	1600	1	－	－	+10	白兵
4連ハンドキャノン	1500	1~3	3	－	-10	物理
ライフル	1300	1~3	6	－	±0	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

GP−02Aサイサリス

系統		モビルスーツ			
HP	3200	EN	110	装甲	1800
移動	2	機動	65	盾	大型左手
特殊能力	宇宙用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームサーベル	1500	1	－	1	+10	白兵
ビームライフル	1300	1~3	－	10	±0	ビーム
バルカン砲	700	1~2	10	－	+25	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

GP-02Aサイサリス(バズーカ有)

系統	モビルスーツ				
HP	3200	EN	110	装甲	1800
移動	2	機動	65	盾	大型左手
特殊能力	宇宙用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
アトミックバズーカ	7300	M8~10	1	–	+90	物理
ビームサーベル	1500	1	–	1	+10	白兵
ビームライフル	1300	1~3	–	10	±0	ビーム
バルカン砲	700	1~2	10	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ジム

系統	モビルスーツ				
HP	2600	EN	100	装甲	1300
移動	3	機動	65	盾	中型左手
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ハイパーバズーカ	1800	2~4	2	–	−20	物理
ビームサーベル	1200	1	–	1	+10	白兵
ビームスプレーガン	1100	1~3	–	8	+10	ビーム
90mmマシンガン	1000	1~3	10	–	+30	物理
バルカン砲	700	1~2	10	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ジ・O

系統	モビルスーツ				
HP	5000	EN	300	装甲	2000
移動	5	機動	80	盾	–
特殊能力	宇宙用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
アサルトビームライフル	2900	1~6	–	20	−10	ビーム
ビームソード	2800	1	–	1	+10	白兵
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ジムII赤

系統	モビルスーツ				
HP	2800	EN	100	装甲	1500
移動	4	機動	65	盾	中型左面
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ハイパーバズーカ	1850	2~4	2	–	−20	物理
ビームサーベル	1400	1	–	1	+10	白兵
ビームライフル	1300	1~3	–	10	+10	ビーム
バルカン砲	500	1~2	10	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ジ・O(BOSS)

系統	モビルスーツ				
HP	20000	EN	300	装甲	2000
移動	5	機動	120	盾	–
特殊能力	宇宙用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
アサルトビームライフル	2900	1~6	–	20	−10	ビーム
ビームソード	2800	1	–	1	+10	白兵
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ジムII緑

系統	モビルスーツ				
HP	2700	EN	100	装甲	1400
移動	4	機動	65	盾	中型左面
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ハイパーバズーカ	1850	2~4	2	–	−20	物理
ビームサーベル	1400	1	–	1	+10	白兵
ビームライフル	1300	1~3	–	10	+10	ビーム
バルカン砲	500	1~2	10	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ジオング

系統	モビルスーツ				
HP	4500	EN	250	装甲	1600
移動	6	機動	75	盾	–
特殊能力	宇宙用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
メインメガ粒子砲	1800	1~3	–	20	±0	ビーム
5連装メガ粒子砲	1600	1~3	–	15	+10	ビーム
有線サイコミュ	1600	1~5	4	30	+50	ビーム
サブメガ粒子砲	1300	1~3	–	10	+15	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ジャガーノート

系統	オリジナル				
HP	7000	EN	250	装甲	2200
移動	5	機動	110	盾	小型左面
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
スマートレーザー	2500	1~5	–	30	+5	レーザー
クラッシュニッパー	1800	1	–	1	+10	白兵
サイコスティンガー	1700	1~6	8	20	+50	ビーム
エレクトロンライフル	1600	1~3	–	15	±0	レーザー
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

シカンナシン

系統	オリジナル				
HP	7500	EN	350	装甲	2600
移動	6	機動	100	盾	大型左手
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
プラズマレールキャノン	3000	2~5	8	–	−10	物理
高周波メイス	2700	1	–	2	+10	白兵
サイキックブレード	2600	1~6	6	10	+50	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ズワース黒

系統	オーラバトラー				
HP	3800	EN	150	装甲	1600
移動	6	機動	145	盾	中型左面
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1800	1	–	5	+10	白兵
オーラショット	1700	1~3	8	–	±0	物理
オーラバルカン	1000	1~2	10	–	+25	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	–	−20	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ズワース白

系統	オーラバトラー				
HP	3000	EN	150	装甲	1600
移動	6	機動	135	盾	中型左面
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1800	1	–	5	+10	白兵
オーラショット	1700	1~3	8	–	±0	物理
オーラバルカン	1000	1~2	10	–	+25	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	–	−20	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

Zガンダム

系統	モビルスーツ				
HP	2800	EN	150	装甲	1600
移動	5	機動	85	盾	中型左面
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ハイパーメガランチャー	1800	M1~32	–	150	+50	ビーム
ロングビームサーベル	1700	1	–	1	+15	白兵
ビームライフル	1500	1~3	–	10	±0	ビーム
グレネードランチャー	1200	2~3	4	–	±0	物理
バルカン砲	800	1~2	10	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

Zガンダム(ウェイブライダー)

系統	モビルスーツ				
HP	2800	EN	150	装甲	1500
移動	6	機動	75	盾	–
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ハイパーメガランチャー	1800	M1~32	–	150	+50	ビーム
ビームライフル	1500	1~3	–	10	±0	ビーム
ビームガン	1300	1~3	–	8	±0	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

制御装置

系統	オリジナル				
HP	1300	EN	500	装甲	100
移動	–	機動	10	盾	–
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ゾック

系統	モビルスーツ				
HP	3700	EN	250	装甲	2000
移動	2	機動	60	盾	–
特殊能力	両方前 水中用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
クロー	1700	1	–	–	+10	白兵
ビーム砲	1500	1~3	–	30	+30	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ダーナ・オシー

系統	オーラバトラー				
HP	900	EN	50	装甲	1200
移動	4	機動	115	盾	–
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ミサイルランチャー	1500	2~3	2	–	−20	物理
オーラソード	1400	1	–	5	+10	白兵
フレイホム	1200	2~3	6	–	+5	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ダッガー白

系統	ウォーカーマシン				
HP	3800	EN	20	装甲	1000
移動	3	機動	65	盾	–
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
格闘	1600	1	–	–	+10	白兵
ロケットホッド	1400	2~4	8	–	±0	物理
頭部機関砲	600	1~3	5	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ダッガー茶

系統	ウォーカーマシン				
HP	3800	EN	20	装甲	1000
移動	3	機動	65	盾	–
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
格闘	1600	1	–	–	+10	白兵
ロケットポッド	1400	2~4	8	–	±0	物理
頭部機関砲	600	1~3	10	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ダンバイン青

系統	オーラバトラー				
HP	1300	EN	80	装甲	1300
移動	5	機動	135	盾	–
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1600	1	–	5	+10	白兵
オーラショット	1400	1~3	6	–	±0	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	–	−20	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ダンバイン紺

系統	オーラバトラー				
HP	1300	EN	80	装甲	1300
移動	5	機動	120	盾	–
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1600	1	–	5	+10	白兵
オーラショット	1400	1~3	6	–	±0	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	–	−20	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ダンバイン緑

系統		オーラバトラー			
HP	1300	EN	80	装甲	1300
移動	5	機動	120	盾	－
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1600	1	－	5	+10	白兵
オーラショット	1400	1~3	6	－	±0	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	－	－20	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ディザード赤

系統		ヘビーメタル			
HP	2800	EN	120	装甲	900
移動	4	機動	80	盾	中型左面
特殊能力	EN回+Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
パワーランチャー	1900	1~3	－	20	±0	レーザー
セイバー	1600	1	－	1	+10	白兵
Sマイン	800	M3~3	1	－	+50	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ディザード白

系統		ヘビーメタル			
HP	2800	EN	120	装甲	900
移動	4	機動	80	盾	中型左面
特殊能力	EN回+Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
パワーランチャー	1900	1~3	－	20	±0	レーザー
セイバー	1600	1	－	1	+10	白兵
Sマイン	800	M3~3	1	－	+50	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ディザートザク青

系統		モビルスーツ			
HP	2900	EN	30	装甲	1400
移動	4	機動	65	盾	小型両面
特殊能力	陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ロケットランチャー	1500	1~3	4	－	±0	物理
マシンガン	1200	1~3	10	－	+30	物理
ヒートホーク	1100	1	－	－	+10	白兵
クラッカーポッド	500	M3~3	2	－	+50	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ディザートザク茶

系統		モビルスーツ			
HP	2700	EN	20	装甲	1200
移動	3	機動	60	盾	小型両面
特殊能力	陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ロケットランチャー	1500	1~3	2	－	－5	物理
マシンガン	1100	1~3	10	－	+30	物理
ヒートホーク	1000	1	－	1	+10	白兵
クラッカーポッド	500	M3~3	2	－	+50	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ドップ茶

系統		モビルスーツ			
HP	1300	EN	20	装甲	900
移動	6	機動	100	盾	－
特殊能力	－				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ミサイルランチャー	1300	2~4	4	－	±0	物理
バルカン砲	800	1~2	10	－	+25	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ドップ緑

系統		モビルスーツ			
HP	1200	EN	20	装甲	850
移動	6	機動	100	盾	－
特殊能力	－				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ミサイルランチャー	1100	2~4	2	－	±0	物理
バルカン砲	800	1~2	10	－	+25	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ドム

系統		モビルスーツ			
HP	3000	EN	80	装甲	1400
移動	5	機動	70	盾	－
特殊能力	陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ジャイアントバズーカ	2300	2~4	2	－	－20	物理
ヒート剣	1200	1	－	1	+15	白兵
拡散メガ粒子砲	500	M2~2	－	70	+50	ビーム
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

デュプリケーター

系統		－			
HP	6000	EN	500	装甲	2500
移動	－	機動	10	盾	－
特殊能力	－				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ドラムロ赤

系統		オーラバトラー			
HP	1200	EN	70	装甲	1300
移動	4	機動	115	盾	－
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1400	1	－	5	+10	白兵
フレイボム	1300	2~3	6	－	+5	物理
オーラバルカン	800	1~2	10	－	+25	物理
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

ドラムロ紺

系統	オーラバトラー				
HP	1300	EN	70	装甲	1500
移動	4	機動	120	盾	−
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1500	1	−	5	+10	白兵
フレイボム	1300	2~3	6	−	+5	物理
オーラバルカン	800	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ドラン

系統	ウォーカーマシン				
HP	3500	EN	20	装甲	1300
移動	6	機動	80	盾	−
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
格闘	1600	1	−	−	+10	白兵
ミサイルポッド	1400	2~4	4	−	−5	物理
アームミサイルポッド	1000	2~3	4	−	±0	物理
20mm機関砲	600	1~3	10	−	+25	物理
7.62mm機関砲	500	1~2	10	−	+20	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ナイチンゲール

系統	モビルスーツ				
HP	3800	EN	200	装甲	1800
移動	5	機動	90	盾	中型左面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ファンネル	2000	1~6	10	20	+50	ビーム
ビームトマホーク	1800	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1500	1~3	−	10	±0	ビーム
ミサイル	1300	2~4	8	−	±0	物理
バルカン砲	800	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ナイチンゲール(BOSS)

系統	モビルスーツ				
HP	20000	EN	600	装甲	2200
移動	5	機動	125	盾	中型左面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ファンネル	2700	1~6	10	20	+50	ビーム
ビームライフル	2300	1~3	−	10	±0	ビーム
ビームトマホーク	1800	1	−	1	+10	白兵
ミサイル	1600	2~4	8	−	±0	物理
バルカン砲	800	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ヌーベルディザード

系統	ヘビーメタル				
HP	3400	EN	150	装甲	1200
移動	4	機動	85	盾	中型両面
特殊能力	EN回+Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
バスターランチャー	2400	M1~32	−	150	+50	レーザー
パワーランチャー	2100	1~3	−	25	±0	レーザー
セイバー	1600	1	−	1	+10	白兵
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ネモ

系統	モビルスーツ				
HP	2700	EN	110	装甲	1500
移動	4	機動	65	盾	中型左面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
クレイバズーカ	1850	2~4	2	−	−20	物理
ビームサーベル	1400	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1300	1~3	−	10	±0	ビーム
バルカン砲	800	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

バーザム

系統	モビルスーツ				
HP	3200	EN	110	装甲	1600
移動	4	機動	70	盾	−
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームサーベル	1400	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1400	1~3	−	10	±0	ビーム
バルカンポッド	800	1~2	12	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ハイザック緑

系統	モビルスーツ				
HP	2800	EN	50	装甲	1400
移動	4	機動	65	盾	小型右面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームライフル	1400	1~3	−	10	±0	ビーム
ヒートホーク改	1200	1	−	−	+10	白兵
120mmマシンガン改	1200	1~3	10	−	+30	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ハイザック紫

系統	モビルスーツ				
HP	2700	EN	50	装甲	1300
移動	4	機動	65	盾	小型右面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームライフル	1400	1~3	−	10	±0	ビーム
ヒートホーク改	1200	1	−	−	+10	白兵
120mmマシンガン改	1200	1~3	10	−	+30	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

Hi−νガンダム

系統	モビルスーツ				
HP	3000	EN	200	装甲	1600
移動	5	機動	90	盾	−
特殊能力	宇宙用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
フィン・ファンネル	2000	1~6	10	20	+50	ビーム
ビームサーベル	1600	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1500	1~3	−	10	±0	ビーム
バルカン砲	800	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

バウ

系統		モビルスーツ			
HP	3100	EN	200	装甲	1800
移動	5	機動	80	盾	中型左面
特殊能力	-				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
メガ粒子砲	2700	1~3	-	40	±0	ビーム
ビームサーベル	1600	1	-	1	+10	白兵
ビームライフル	1500	1~3	-	10	±0	ビーム
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

バルブド緑

系統		ヘビーメタル			
HP	3000	EN	140	装甲	900
移動	4	機動	85	盾	-
特殊能力	-				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
パワーランチャー	1900	1~3	-	20	±0	レーザー
セイバー	1600	1	-	1	+10	白兵
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

バストール

系統		オーラバトラー			
HP	1500	EN	50	装甲	1200
移動	6	機動	135	盾	-
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1600	1	-	5	+10	白兵
5連Mランチャー	1200	1~3	5	-	±0	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	-	-20	物理
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

バルブド紫

系統		ヘビーメタル			
HP	3000	EN	140	装甲	1000
移動	4	機動	85	盾	-
特殊能力	-				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
パワーランチャー	1900	1~3	-	20	±0	レーザー
セイバー	1600	1	-	1	+10	白兵
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

バッシュ

系統		ヘビーメタル			
HP	3200	EN	150	装甲	1000
移動	4	機動	85	盾	小型両面
特殊能力	EN回+Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
バスターランチャー	2400	M1~32	-	150	+50	レーザー
エネルギーボンバー	2000	2~3	5	20	±0	物理
太刀セイバー	1900	1	-	1	±0	白兵
グレネードランチャー	1800	2~3	1	-	±0	物理
セイバー	1600	1	-	1	+10	白兵
ミサイルポット	1500	2	11	-	+5	物理
Sマイン	800	M3~3	2	-	+50	物理

ハンブラビ

系統		モビルスーツ			
HP	3800	EN	140	装甲	1600
移動	5	機動	75	盾	-
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
フェダーインライフル	2200	1~4	-	35	+10	ビーム
海ヘビ	1700	1	-	10	+10	白兵
ビームサーベル	1400	1	-	1	+10	白兵
ビームガン	1200	1~3	-	5	±0	ビーム
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

バッシュ(強)

系統		ヘビーメタル			
HP	3800	EN	150	装甲	1200
移動	4	機動	90	盾	小型両面
特殊能力	EN回+Bコート				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
エネルギーボンバー	2000	2~3	5	20	±0	物理
太刀セイバー	1900	1	-	1	±0	白兵
グレネードランチャー	1800	2~3	1	-	±0	物理
セイバー	1600	1	-	1	+10	白兵
ミサイルポッド	1500	2	11	-	+5	物理
バスターランチャー	1200	M1~32	-	70	+50	レーザー
Sマイン	800	M3~3	2	-	+50	物理

ハンブラビMA

系統		モビルスーツ			
HP	3800	EN	140	装甲	1700
移動	6	機動	70	盾	-
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームガン	1200	1~3	-	5	±0	ビーム
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

バルブド青

系統		ヘビーメタル			
HP	3100	EN	140	装甲	1000
移動	4	機動	85	盾	-
特殊能力	-				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
パワーランチャー	1900	1~3	-	20	±0	レーザー
セイバー	1600	1	-	1	+10	白兵
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

ビアレス赤

系統		オーラバトラー			
HP	1300	EN	100	装甲	1500
移動	4	機動	125	盾	-
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラトマホーク	1800	1	-	10	+10	白兵
オーラバルカン	1000	1~2	10	-	+30	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	-	-20	物理
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-

ビアレス黒

系統		オーラバトラー			
HP	1400	EN	100	装甲	1500
移動	4	機動	125	盾	–
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラトマホーク	1800	1	–	10	+10	白兵
オーラバルカン	1000	1~2	10	–	+30	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	–	-20	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ビグロ

系統		モビルスーツ			
HP	6000	EN	200	装甲	1800
移動	6	機動	85	盾	–
特殊能力	宇宙用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ミサイルランチャー	1800	2~4	4	–	-5	物理
クロー	1700	1	–	–	+10	白兵
拡散メガ粒子砲	1000	M4~4	–	150	+50	ビーム
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

百式

系統		モビルスーツ			
HP	2900	EN	130	装甲	1500
移動	5	機動	80	盾	–
特殊能力	–				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
クレイバズーカ	2500	2~4	2	–	-20	物理
メガバズーカランチャー	2000	M1~32	–	150	+50	ビーム
ビームライフル	1500	1~3	–	10	±0	ビーム
ビームサーベル	1400	1	–	1	+10	白兵
バルカン砲	800	1~2	10	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ビランビー

系統		オーラバトラー			
HP	1300	EN	80	装甲	1300
移動	5	機動	120	盾	–
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1500	1	–	5	+10	白兵
ミサイルランチャー	1200	1~3	5	–	±0	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	–	-20	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ビルバイン

系統		オーラバトラー			
HP	1700	EN	100	装甲	1600
移動	6	機動	145	盾	–
特殊能力	オーラバリア 変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラキャノン	2500	1~3	3	–	-10	物理
オーラソード	1800	1	–	5	+10	白兵
オーラビームソード	1700	1	–	4	+10	白兵
オーラソードライフル	1600	1~3	–	10	±0	ビーム
ワイヤークロー	1000	1	2	–	-20	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ビルバイン(ウィングキャリバー)

系統		オーラバトラー			
HP	1700	EN	100	装甲	1500
移動	7	機動	135	盾	–
特殊能力	オーラバリア 変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラキャノン	2500	1~3	3	–	-10	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	–	-20	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ブラッカリィ

系統		ウォーカーマシン			
HP	4500	EN	20	装甲	1100
移動	5	機動	80	盾	–
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
格闘	1800	1	–	–	+10	白兵
ライフル	1700	1~3	8	–	+10	物理
胸部機関砲	500	1~2	5	–	+20	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ブロメウス赤

系統		ウォーカーマシン			
HP	3600	EN	120	装甲	1100
移動	4	機動	70	盾	–
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ナパームガン	1400	1~3	10	12	+10	物理
20mm機関砲	600	1~3	10	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ブロメウス茶

系統		ウォーカーマシン			
HP	3500	EN	120	装甲	1000
移動	4	機動	65	盾	–
特殊能力	安上がり 陸戦用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ナパームガン	1400	1~3	6	12	+10	物理
20mm機関砲	600	1~3	15	–	+25	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ボゾン紺

系統		オーラバトラー			
HP	1200	EN	80	装甲	1300
移動	4	機動	125	盾	–
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1500	1	–	5	+10	白兵
ガッシュ	1300	1~3	10	–	±0	物理
フレイボム	1200	2~3	6	–	+5	物理
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ボゾン[illegible]

系統	オーラバトラー				
HP	1200	EN	50	装甲	1300
移動	4	機動	120	盾	−
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1400	1	−	5	+10	白兵
カッシュ	1300	1~3	10	−	±0	物理
ブレイホム	1200	2~3	6	−	+5	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

マラサイ

系統	モビルスーツ				
HP	3400	EN	110	装甲	1500
移動	4	機動	70	盾	中型左面
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームサーベル	1400	1	−	1	+10	白兵
ビームライフル	1400	1~3	−	10	±0	ビーム
バルカン砲	800	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ボチューン黒

系統	オーラバトラー				
HP	1300	EN	110	装甲	1400
移動	5	機動	130	盾	−
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1800	1	−	5	+10	白兵
オーラバルカン	1000	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

マリンハイザック

系統	モビルスーツ				
HP	2800	EN	20	装甲	1400
移動	3	機動	65	盾	−
特殊能力	水中用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
サブロックガン	1400	1~3	4	−	+5	物理
格闘	800	1	−	−	+10	白兵
バルカン砲	800	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ボチューン茶

系統	オーラバトラー				
HP	1300	EN	110	装甲	1300
移動	5	機動	130	盾	−
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1800	1	−	5	+10	白兵
オーラバルカン	800	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ミデア

系統	モビルスーツ				
HP	3000	EN	20	装甲	700
移動	3	機動	50	盾	−
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
機銃	700	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ボチューン桃

系統	オーラバトラー				
HP	1300	EN	110	装甲	1400
移動	5	機動	130	盾	−
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1800	1	−	5	+10	白兵
オーラバルカン	800	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

メタス

系統	モビルスーツ				
HP	2700	EN	110	装甲	1500
移動	4	機動	80	盾	−
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームガン	1400	1~3	−	8	±0	ビーム
ビームサーベル	1300	1	−	1	+10	白兵
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

マザーデュプリケーター

系統	オリジナル				
HP	30000	EN	990	装甲	3000
移動	1	機動	140	盾	−
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
スマートフラッシャー	3500	M1~32	−	150	+50	ビーム
ロケットボット	3200	2~5	20	−	±0	物理
サイキックプレート	3000	1~6	30	10	+50	ビーム
ビームキャノン	3000	1~5	−	10	-5	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

メタスMA

系統	モビルスーツ				
HP	2700	EN	110	装甲	1600
移動	6	機動	70	盾	−
特殊能力	変形				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ビームガン	1400	1~3	−	8	±0	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ライネック

系統		オーラバトラー			
HP	2500	EN	110	装甲	1400
移動	6	機動	135	盾	−
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラソード	1700	1	−	5	+10	白兵
肩部ミサイルポッド	1500	2~4	4	−	±0	物理
オーラバルカン	1000	1~2	10	−	+25	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	−	−20	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

レプラカーン(ハイパー)

系統		オーラバトラー			
HP	9999	EN	949	装甲	9199
移動	4	機動	65	盾	小型左面
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラキャノン	9199	1~3	2	−	−10	物理
オーラソード	9199	1	−	5	−5	白兵
オーラショット	9199	1~3	5	−	±0	物理
フレイボム	9199	2~3	6	−	+5	物理
オーラバルカン	9199	1~2	10	−	+25	物理
ワイヤークロー	9199	1	2	−	−20	物理
ハンドグレネード	9199	M3~3	2	−	+50	物理

リックディアス赤

系統		モビルスーツ			
HP	3100	EN	110	装甲	1600
移動	5	機動	75	盾	−
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
クレイバズーカ	1850	2~4	2	−	−20	物理
ビームサーベル	1400	1	−	1	+10	白兵
ビームピストル	1300	1~3	−	8	±0	ビーム
バルカンファランクス	700	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

ロードランド

系統		ウォーカーマシン			
HP	3000	EN	20	装甲	600
移動	5	機動	80	盾	−
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

リックディアス黒

系統		モビルスーツ			
HP	3100	EN	110	装甲	1600
移動	5	機動	70	盾	−
特殊能力	−				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
クレイバズーカ	1850	2~4	2	−	−20	物理
ビームサーベル	1400	1	−	1	+10	白兵
ビームピストル	1300	1~3	−	8	±0	ビーム
バルカンファランクス	700	1~2	10	−	+25	物理
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

リックドム

系統		モビルスーツ			
HP	3100	EN	80	装甲	1500
移動	4	機動	70	盾	−
特殊能力	宇宙用				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
ジャイアントバズーカ	2300	2~4	2	−	−20	物理
ヒート剣	1200	1	−	1	+15	白兵
拡散メガ粒子砲	500	M2~2	−	70	+50	ビーム
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

レプラカーン

系統		オーラバトラー			
HP	1500	EN	120	装甲	1500
移動	4	機動	125	盾	小型左面
特殊能力	オーラバリア				

兵器名	攻撃力	射程	弾数	消費EN	命中補正	属性
オーラキャノン	2000	1~3	2	−	−10	物理
オーラソード	1700	1	−	5	+10	白兵
オーラショット	1600	1~3	5	−	±0	物理
フレイボム	1300	2~3	6	−	+5	物理
オーラバルカン	1000	1~2	10	−	+25	物理
ワイヤークロー	1000	1	2	−	−20	物理
ハンドグレネード	500	M3~3	2	−	+50	物理



アイテムリスト Item List

介紹全部43種道具。要加強機體的長處或是彌補缺點全看你自己，為了得到勝利要作最有效的活用。

系統	アイテム名	効果
ブースター	増加ブースター	移動力+1
	高出力ブースター	移動力+2
バーニア	改良型バーニア	移動力+1／機動力+5
	高出力バーニア	移動力+1／機動力+10
スラスター	高機動スラスター	機動力+10／装甲−100
	オールレンジスラスター	機動力+20／装甲−150
	アクティブスラスター	機動力+30／装甲−200
EN増加	増加エネルギータンク	EN+40%／機動力−10
	大容量エネルギータンク	EN+80%／機動力−20
アーマー	リアクティブアーマー	装甲+200／機動力−5
	ハニカムアーマー	装甲+400／機動力−10
	ハイブリッドアーマー	装甲+800／機動力−20
	ライトアーマー	装甲+100／機動力+5
機動増加	マグネットコーティング	機動力+20
センサー	強化センサー	命中率+5%／探索範囲·狭／敵の能力や機雷を探索可能
	ニューロセンサー	命中率+10%／探索範囲·中／敵の能力や機雷を探索可能
	生体センサー	命中率+10%／探索範囲·広／敵の能力や機雷を探索可能
命中増加	ビッグサイト	命中率+10%
	網膜照準機	命中率+20%
	脳波照準機	命中率+40%

系統	アイテム名	効果
攻撃力増加	高出力エネルギーCAP	ビーム攻撃力+20%
	高効率レンズ	レーザー攻撃力+20%
	高性能火薬	実弾攻撃力+20%
射程増加	新型粒子加速器	ビーム射程+1
	新型レーザー発振機	レーザー射程+1
	ロングバレル	実弾射程+1/実弾命中率+10%
格闘	奥義のプログラム	白兵命中率+10%/白兵攻撃力+20%
バリア	Iフィールド発生器	ビームによるダメージを1500防御
	ビーム攪乱膜	ビームによるダメージを1000防御
	人工オーラバリア	実弾によるダメージを1500防御
	ミラーコーティング	レーザーによるダメージを1500防御
成長	パイロット養成ギプス	経験値+50%
タイプ専用	強化オーラマルス	移動力+1/機動力+10/攻撃力+10%/装甲+300/命中率+10%/オーラバトラー用
	ファティマ	移動力+1/機動力+10/攻撃力+20%/装甲+200/命中率+10%/ヘビーメタル用
	サイコフレーム	移動力+1/機動力+10/攻撃力+10%/装甲+300/命中率+10%/モビルスーツ用
	ハイオクガソリン	移動力+1/機動力+5/攻撃力+20%/装甲+400/命中率+20%/ウォーカーマシン用
	強化ジーンプラ	装甲+500/ヘビーメタル用
回復	リペアキット	味方1体のHPを30%回復
	リペアボックス	味方1体のHPを50%回復
	リペアユニット	味方全員のHPを50%回復
	フルリペア	味方1体のHPを全回復
	ローダーボックス	味方1体の弾数を全回復
	エナジーパック	味方1体のENを全回復

真實機器人戰線金手指

金錢無限
8005501C 270F

快速昇級
D00B2780 2021
800B2780 0001

快速改造
D00B202A A222
900B2024 00020007

人物圖鑑
B0480002 00000000
800785A0 0101

機體圖鑑
B0680002 00000000
800784D0 0101

STAFF

書名	真實機器人戰線
出版者	勝利少年出版社
發行人	馮世和
Editors	馮國龍
Designer	賴世傑
Japanese Translate	黃世榮
發行出版類別	書籍

發行地址 台北縣永和市中和路345號8樓

TEL：（02）2923～1060

FAX：（02）2923～0926

遊樂器部份	歡樂連線 台北市重慶北路3段205巷35號 TEL：（02）2593～6433
書局部份經銷	高皇
輸出	肯定科技股份有限公司
印刷	鴻霖印刷

新聞局字號：局版北市業字第壹壹捌號

中華民國88年9月25日初版一刷

法律顧問：太穎法律顧問事務所

律師····謝穎青

口袋攻略

一般攻略

●本書內容●

●劇情路線總覽●
●劇情篇的解讀方式
●共同路線●
☆ハマーン路線☆ロッシュ路線
☆ラズロ路線☆シャア路線
☆ポセイダル路線☆シロッコ路線
●真實機器人戰線機密情報●
●DATA FILE●●駕駛員資料●
●精神指令項目表●●機體資料●
●強化道具項目表●
●金手指●



真實機器人大戰
REAL ROBOT WAR





ISBN 957821512-6
9 789578 215122
00220

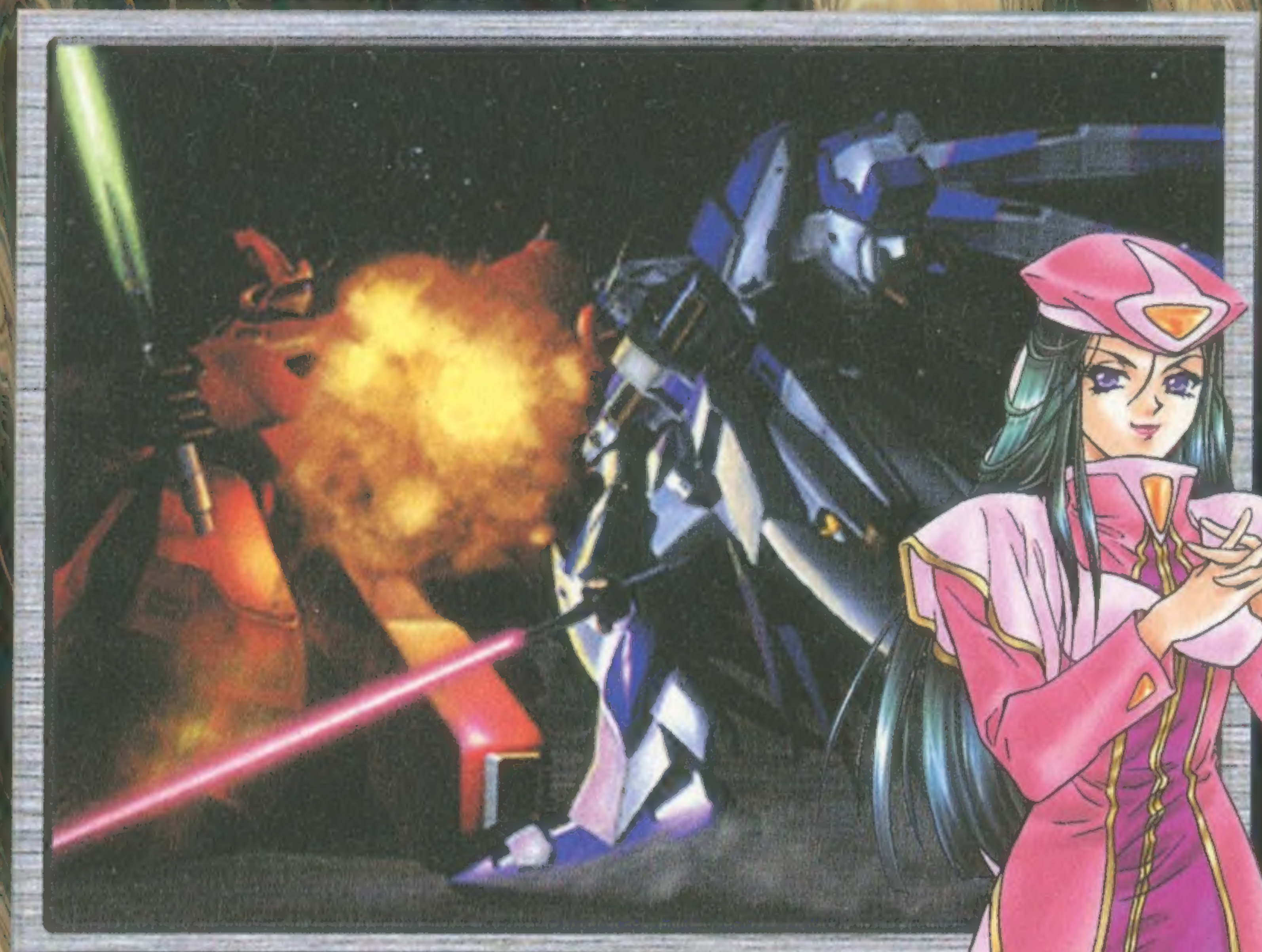
定價：220元



電玩市場　另類先驅

FOR PS
真實機器人大戰
勝利少年攻略系列 8
定價：220元

勝利少年攻略系列 8



FOR PS
真實機器人大戰
REAL ROBOT WAR



遊戲王 II
●本書內容●

●遊戲王格鬥魔法●
●通信決鬥一較高下吧●
●上級對戰格鬥講座●
●格鬥戰略例題集●
●ＤＣ別必勝攻略術●
●３項關鍵重點●●推薦卡片集●
●融合合體．儀式召喚一覽表●
●融合組合一覽表：後編●
●召喚魔族別怪獸一覽表●
●強化魔法卡片別卡片一覽表●
●特別付錄限定專業卡片●



釣魚太郎
●本書內容●

★基本系統★
★劇情攻略★
◎劇情模式◎指定魚種◎釣魚池
◎釣魚大會◎海賊之寶◎隨意釣魚
◎隱藏故事
★釣魚場舞台攻略★
★專欄★
◎關於釣魚記錄
◎為何圖鑑中的魚全都向左呢？
◎”目標魚種”們的真相是？
★生物圖鑑★★釣具目錄★★金手指★



惡魔城默示錄
●本書內容●

主角介紹
基本攻略
◎基本操作◎基本重點◎道具
舞台攻略
◎舞台１◎舞台２◎舞台３
◎舞台４◎舞台５◎舞台６
◎舞台７◎舞台８◎舞台９
◎舞台１０
◎秘密檔案